TONY HAWK'S PRO SKATER 2 É AINDA MELHOR QUE O PRIMEIRO!

DINO CRISIS 2: VEM AÍ MAIS UM SUCESSO DA CAPCOM

PlayStation 2
é na CÂMARA GAMES

A Câmara Games
tem consoles,
jogos e acessórios da linha
PlayStation 2 e PlayStation.

Trabalhamos apenas
com produtos
originais e garantimos
os melhores preços
do mercado.

Rua 25 de Março, 1026
Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax.: (0xx11) 228-3365

PlayStation MAGAZINE

Magos, bruxas e heróis com uma grande dose de poderes irreais. Esse tipo de personagem faz sucesso desde muito antes de alguém pensar em inventar o videogame. É algo que tem a ver com o fato de eles se moverem com a maior desenvoltura pelo terreno do desconhecido, fazendo e desfazendo coisas que adoraríamos fazer na vida real, como dar sumiço no chefe chato ou no professor mandão. Com os monstrinhos de Digimon rola algo meio parecido. Eles levam a imaginação, principalmente da galerinha mais nova, às alturas, deixando um pouco de lado o compromisso com a realidade. A gente sacou, pelo número de telefonemas, cartas e e-mails que recebemos nos últimos tempos, que há mesmo muita genta a fim de viajar nas águas dos monstrinhos. Pedido feito, matéria na mão: o Detonado mostra como chegar ao final de Digimon, alimentando bem toda a "monstralha". Mas o melhor desta segunda edição mensal de *PlayStation Magazine* é que tem jogos pra tudo quanto é gosto. Saindo da imaginação para os esportes, mostramos a segunda versão de Tony Hawk's, ainda melhor que a primeira, se é que isso é possível. Tenchu 2 vai consumir as energias de quem se amarra na boa mistura de ação e luta. Também trazemos um bom balanço com a terceira versão de Dance Dance Revolution; espionagem em In Cold Blood; o primeiro futibinha do PlayStation 2, Fifa Soccer; e um guia de estratégia de Vagrant Story, ação/RPG da Square. E, para você preparar os motores para o lançamento do PS 2 americano, mostramos os acessórios que estarão disponíveis para o console. Com ele, só maluco não vai soltar a imaginação!

Capa 24

Os monstrinhos de Digimon – game da Bandai que vem fazendo o maior sucesso ancorado no desenho da TV – ganham as páginas da seção Detonado. Veja como criá-los, evoluí-los e trazê-los para o lado do bem

Detonado 32

Vagrant Story, game inovador da Square, ganha um guia de estratégia com todos os mapas do jogo

Radar 6

Vá esquentando as baterias para o lançamento americano do PlayStation 2. Aproveite para conhecer alguns dos periféricos que serão conectados ao console

Em Breve 8

Os monstros em alta. Veja as imagens de Dino Crisis 2, jogo da Capcom que logo estará na lista dos top 10

Play 14

Demorou, mas apareceu. Os fãs de um bom futibinha podem ficar contentes. O primeiro Fifa Soccer para o PlayStation 2 é mesmo muito bom de bola

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PSM SOLUÇÃO

Olá, pessoal. Tenho algumas dúvidas. O PlayStation 2 vai rodar CDs piratas? Vocês já fizeram o detonado de Countdown Vampires em alguma edição? Queria algumas dicas desse jogo. E o Parasite Eve 2 americano, já saiu?

Élcio Viana
Campo Largo, PR

• Olha, Élcio, para rodar CDs piratas no PS2 é preciso destravá-lo. Quanto ao detonado do Countdown Vampires, ele saiu na Super Game Power nº 72, mas na seção Dicas desta edição tem algumas quentinhas pra você! Para terminar, o Parasite Eve 2 americano já foi lançado. Falou?

Eu queria algumas dicas. Como faço para pegar o Mother's Ring, na segunda fase de Galerians? E em Street Fighter Zero 3, como eu habilito Super Vega?

Erick Luiz Lustosa
Taguatinga, DF

• Em Galerians, você só vai conseguir o anel se jogar desde o início sem Gameshark. Já em Street Fighter, não tem como habilitar Super Vega.

Em Alundra, estou num cemitério. Lá existe um lugar com santos verdes, azuis, vermelhos e marrons... Não sei o que fazer. Vocês poderiam me ajudar?

Guilherme Botelho Fernandes
Campinas, SP

• Você deve acionar os santos na seguinte ordem, da esquerda para a direita: 3, 2, 4, 1 e 5. Depois acione o santo na sala de cima e volte para a área indicada na foto.

Olá, eu queria saber se vão lançar Tomb Raider V para PlayStation.

Hizadora Prado Crivelaro
Bauru, SP

• O jogo já está sendo produzido e o nome dele é Tomb Raider: Chronicles. Você vai jogar em flashback, e os personagens vão se lembrar dos momentos anteriores à suposta morte de Lara, em The Last Revelation (o quarto jogo da série).

Metal Gear Solid é meu jogo preferido, mas estou empacado num lugar. Depois que Snake e aquela mulher matam os guardas, eu não sei mais o que fazer...

Edson Henemam
São Paulo, SP

• Faça o seguinte, Edson: pegue o elevador e vá até o depósito de armas. Chegando lá, use o cartão para abrir todas as portas que puder e pegue o C4. Encoste e bata nas paredes desse andar. Quando escutar barulho de oco, use o C4 para explodir as paredes. Desse modo você vai encontrar novas salas e mais coisas para fazer.

Em Parasite Eve II, não consigo passar daquele monstro que fica com uma criança atrás dele. No detonado vocês falam pra usar magias, mas não dá certo! Outra coisa, tenho o jogo Echo Night, já tentei apertar todos os botões e nada aconteceu...

Fausto Miguel Barbosa
Hortolândia, SP

• Fausto, você deve comprar armas mais fortes e mandar bala no bicho! Ou então tente aumentar o level de Aya matando vários monstros ao longo da fase. Ah! Quanto ao Echo Night, provavelmente seu CD está com algum defeito...

Destrave o segundo final de Dino Crisis

Escolha a segunda opção e siga em direção à sala marcada em vermelho (com um ponto no mapa)

Depois da cena, volte a essa sala. Siga o corredor em direção ao porto

Pegue os itens dentro de Hovercraft e mande bala sem parar no T-Rex

Se fizer tudo certo, Regina vai escapar de Hovercraft

Em Dino Crisis, não consigo destravar o segundo final... O que devo fazer? Estou com o mesmo problema em RE 3. Me ajudem!

Marcos de Oliveira
Vargem Grande do Sul, SP

• Em Dino Crisis, siga passo a passo as fotos aí do lado. Em RE 3, o segundo final depende das combinações de escolhas que você fez durante o jogo (a do Newspaper é uma delas).

Escreva para a seção PSM Solução, da revista PLAYSTATION MAGAZINE - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970. Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

Eu ainda não quero ser salvo

Peraí que não agüento mais. Todo dia ligo a televisão e tem alguém berrando na minha orelha que eu posso ser salvo, e tem uns que berram em dois ou três canais ao mesmo tempo, com tradução simultânea para quem não pode ouvir. Logo eu, cacete, que ligo a TV pra esquecer que existe coisa séria no mundo, e os caras não param de querer me salvar daquele mulherão do próximo, de um copinho da mardita cana, da gula, do jogo. Ué? Se eu me salvar disso tudo, cadê a graça de ainda continuar do lado de cá da grama? Se não puder falar palavrão, vou pro jogo do Mengão gritar: "ô juiz, você se equivocou!" Dá um tempo, que eu me salvo depois...

Nicolau dos Anjos,
Rio de Janeiro, RJ

Desculpem a nossa falha, moçada!

PlayStation Magazine andou pisando na bola, e quando menos deveria. O Detonado de **Wild Arms 2**, publicado na edição passada, foi apresentado como completo, quando na verdade mostrava apenas o primeiro CD do jogo. Na próxima edição da **PSM** estaremos publicando a segunda parte do Detonado, do segundo CD. Além disso, houve um erro na matéria: na foto 160, o password do computador é **ISK**, e não **INK**, como foi publicado. Desculpem a pisada na bola e vejam a próxima edição.

A corrida dos Detonados

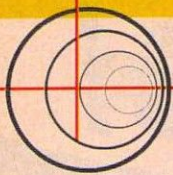
Digimon e **Rockman Dash 2** foram os líderes de pedidos para matérias de Detonados até o fechamento do *Fala, Maluco!* deste mês. Como já vínhamos recebendo vários pedidos para um passo-a-passo de Digimon, deu tempo de dar a matéria sobre o jogo. Vamos continuar aferindo os pedidos dos leitores para escolher os próximos Detonados. Mande sua carta ou e-mail para a redação da **PSM** (*veja endereço no alto da página*). Se os jogos mais pedidos demorarem um pouco para aparecer na revista, é porque quando uma revista está chegando às bancas a próxima já está quase fechada. Belê?

Tô muito de saco cheio dessa história de pokémon e digimon e espero que vocês não entrem nessa onda de ficar dando esse tipo de jogo na **PlayStation Magazine**. Mano, tem uns caras que acham que a gente só gosta de tranqueira. Pô, eu quero mais é que vocês dêem 100 páginas sobre como vai ser **Dino Crisis 2**, em vez de ficar enchendo com essa babaquice.

Everton Frango
Cubatão, SP

PSM: *mano, larga de ser mandão e só querer saber do que você gosta. Você não pensa na felicidade do seu irmãozinho? Temos de satisfazer todo mundo!*

Chat sobre o PlayStation 2

Tudo que você sempre quis saber sobre o PlayStation 2 e nunca teve coragem de perguntar. É isso aí, galera! No dia 29 de setembro, às 19 horas, a moçada da redação vai estar na sala de bate-papo do Uol (*www.uol.com.br/batepapo*) para responder às questões dos internautas sobre o lançamento americano do PlayStation 2. Trinta pessoas poderão fazer perguntas e outras 500 assistirão ao chat. O pessoal da redação vai informar os internautas a respeito de questões técnicas, jogos que farão parte do pacote inaugural, acessórios, endereços de Internet para comprar o console diretamente dos Estados Unidos e outras questões de interesse geral.

Os melhores acess

Controle remoto sem fio, modem, mouse, teclado e monitor. Um mar de acessórios e novos serviços está para invadir o mercado com a chegada do PlayStation 2 aos Estados Unidos em outubro; confira alguns deles a seguir

PS MAGAZINE Está chegando a hora: dia 26 de outubro o PlayStation 2 chega ao mercado americano. E com o console, uma leva de periféricos que, em tese, devem aumentar sua diversão. A Sony e outras empresas já anunciaram que estão produzindo uma lista de acessórios para garantir que o PlayStation 2 não seja apenas máquina para reproduzir games. Notícia boa, já que estamos falando do console mais evoluído no momento, o único com capacidade para rodar DVDs.

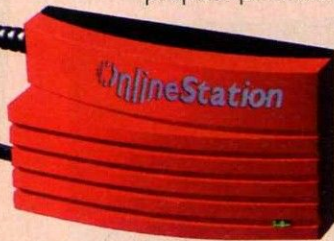
MODEM E HD

Você já deve ter ouvido dizer que não existe mais vida inteligente para um console fora da Internet. Depois do pontapé inicial do Dreamcast, da Sega, todo mundo se prepara para cair de cabeça na rede. Lembre-se do recém-lançado PS One, que logo mais terá conexão à Internet no Japão, via telefone celular. Com o PlayStation 2, a coisa não será muito diferente. A Sony anunciou a conexão de sua nova máquina à rede via banda larga. Para isso, já incluiu um adaptador de rede (na verdade, uma porta Ehernet) em seu hard drive, que deverá ser lançado em breve. Isso vai permitir que você utilize seu DSL (serviço similar ao Speedy, da Telefônica) ou Cable Modem (semelhante às conexões online brasileiras via TV a cabo, como o @jato, da TVA) para fazer download de filmes, músicas e outras surpresas preparadas pela Sony. A empresa, aliás, não anunciou até agora o desenvolvimento de modems especiais para o PS 2, já que seus técnicos garantem que os de padrão USB (Universal Serial Bus) funcionam muito bem, obrigado, com o console de última geração. Já que a Sony não fez, a Sun Electronics está preparando um, o USB especial para o 128 bits, que deverá ser lançado até o fim do ano. Chamado OnlineStation, o modem terá capacidade para transferir 56 KB por segundo, usando o padrão de comunicação V.90 e apenas dois cabos: um para ligá-lo ao console e outro à tomada do telefone. A Sun Electronics preparou também um kit de programação para distribuir às empresas interessadas em desenvolver games para o PS 2.

JOGO EM LINK

Logo após o lançamento do PS 2 nos Estados Unidos, deverá chegar ao mercado o iLink Cable, um conector de banda larga produzido pela Sony que vai permitir que a galera que possui o console jogue em rede de link tipo LAN. O acessório vai permitir também que você ligue ao PS 2 diversos periféricos, como uma câmera de vídeo digital, por exemplo.

CONTROLES REMOTOS

Como o PS 2 roda DVD, não é nada mal ter um controle remoto, não é? Foi pensando nisso que a Interact criou o primeiro controle remoto para o PS 2, que será lançado em setembro nos Estados Unidos por US$ 19,99. Chamado Master DVD Remote, o acessório terá um pequeno receptor de raios infravermelhos para você conectar na entrada 1 de seu console. Um ponto negativo: o receptor IR ficará conectado no lugar do joystick e, como a Interact ainda não anunciou nenhuma solução para o caso, você terá de ir até o console para substituir o receptor pelo Dual Shock. Esse problema não existe no controle remoto que a Nyko

órios do PS 2

Technologies – empresa responsável pelo desenvolvimento de alguns dos melhores periféricos para o PlayStation – criou para o novo console da Sony. O preço e a data de lançamento ainda não foram anunciados, mas parece que o acessório da Nyko vai funcionar a mais de 15 metros de distância do PS 2 e poderá ser ligado com o Dual Shock 2. A Sony também está produzindo um controle sem fio para o PS 2, portanto haverá mais novidades.

MOUSE, TECLADO E MONITOR

De volta à idéia de jogar online com o PS 2, vale relacionar alguns acessórios que serão muito úteis quando começarem a aparecer games. O Bikkuri, um mouse USB com três botões muito parecido com o acessório da Microsoft, deve aparecer logo. Hoje, apenas os menus do game **Armored Core 2** funcionam com o mouse, mas ele poderá ser muito útil para games online de tiro com visão em primeira pessoa. No Japão, o Bikkuri vai custar 4.800 ienes (por volta de US$ 48). Já existe um mouse compatível com o PS 2 disponível no mercado. Trata-se do USB da Sanwa Supplies, vendido no Japão a 2.500 ienes (ainda não se sabe se ele será lançado nos Estados Unidos). A Sony deve lançar um teclado, mas não divulgou quando nem o preço. Sabe-se apenas que ele também será compatível com o modelo USB. A empresa também anunciou que vai lançar nos Estados Unidos um cabo VGA, que será utilizado para conectar o PS 2 a um monitor de vídeo. A única empresa que anunciou o desenvolvimento de um monitor que poderá ser ligado ao novo console foi a Sanyo. Trata-se de um periférico que terá uma entrada S-Vídeo e, provavelmente, um conversor de NTSC para VGA, já que os sinais de televisão não têm nada a ver com os de monitores.

SUPORTES

Como a galera gosta de enfeitar, a Sony lançou no Japão um suporte de mesa para você fixar seu PS 2. O modelo horizontal não serve para muita coisa, mas o vertical realmente ajuda a dar estabilidade para o console. A Sony não falou nada sobre vender esse suporte nos Estados Unidos, mas a Nyko vai lançar um similar junto com a chegada oficial do PS 2 à América. Chamado Vertical Tower, o acessório vai custar entre US$ 20 e US$ 30 e terá compartimento para guardar CDs, DVDs e memory cards.

FIQUE ESPERTO!

Harry Potter pode virar game para PlayStation 2

Harry Potter, o garotinho inglês com poderes mágicos da famosa série de Joanne Kathleen Rowling, pode virar game para o PlayStation 2. É que a softhouse Electronic Arts adquiriu junto à Warner Bros. Consumer Products o direito para desenvolver, publicar e distribuir jogos baseados na série infanto-juvenil. Considerando a recente paixão da EA pelo novo 128 bits da Sony, é quase certeza que o PS 2 será premiado com uma versão. Na Internet há especulações de que o PlayStation também vai ganhar seu jogo da série.

Preço europeu do PS 2 reduz no início de 2001

Em entrevista à revista européia *CTW*, o presidente da SCEE, Chris Deering, disse que o preço do PlayStation 2 na Europa deverá cair no início de 2001. O console, que será lançado no Velho Mundo em novembro, vai custar 299 libras esterlinas, conforme sugestão da Sony. Considerando que a libra tem cotação mais alta que o dólar americano, o PS 2 chegará ao mercado europeu muito mais caro do que nos Estados Unidos, onde o preço do console será US$ 299.

Quake III Arena terá versão para o 128 bits

Uma boa notícia para quem gosta de games de tiro: o PS 2 vai ganhar uma versão de **Quake III Arena**. De acordo com Todd Hollenshead, da ID Software, o projeto ainda está em fase inicial. "Nós ainda estamos no processo de descobrir exatamente o que será modificado da versão para PC, portanto ainda é muito cedo para mais detalhes", disse Holleshead ao site americano *PlanetPS2*.

Dino Crisis 2

CAPCOM

Ação

•JAP

Disponível em 30 de setembro

Depois dos assustadores zumbis da série Resident Evil, a Capcom resolveu atacar com um bando de dinossauros famintos, que fizeram o sucesso de **Dino Crisis**. A seqüência segue a mesma linha do jogo original, só que dessa vez os bichões estão muito mais ferozes e podem até atacar em conjunto, graças ao uso de inteligência artificial. Você estará na pele de Regina ou Dylan, personagens reforçados com muitas habilidades e, principalmente, armas – que vão de uma simples pistola até um poderoso lança-chamas. Como a maior parte da aventura acontece em um ambiente externo, selvagem, você vai precisar de muito reflexo, pois os V-Raptor e os T-Rex, entre outros monstrengos, poderão surgir de qualquer lugar, mais reais e assustadores do que nunca. A animação em **Dino Crisis 2** flui bem e os efeitos estão muito legais, considerando as limitações do PlayStation. O controle dual shock poderá dar ainda mais emoção ao jogo. Prepare-se para a adrenalina!

X-Squad

ELECTRONIC ARTS

Ação

•EUA

Disponível em 26 de outubro

Uma mistura dos elementos de ação de **Syphon Filter** e de estratégia de **Rainbow Six**: assim pode ser definido **X-Squad**, um jogo com doses exatas de medo e tensão. No ano de 2037 você estará no comando de uma equipe especial de operações que tem a seguinte missão: entrar em uma cidade abandonada para salvar um grupo de cientistas e uma importante figura política, mantidos como reféns de uma gangue de terroristas. Repleto de efeitos especiais, o game tem o realismo como um dos pontos fortes. O mais impressionante, em termos gráficos, é que os personagens são formados por mais de 5 mil polígonos cada. Isso sem contar os incríveis efeitos climáticos, como chuva e neblina. Além do grande apelo visual, a jogabilidade não decepciona.

Galaga: Destination Earth

HASBRO INTERACTIVE

Tiro

•EUA

Disponível em 23 de setembro

A Hasbro está desenvolvendo uma nova versão de **Galaga**, totalmente em 3D. A história não traz novidades: você é a única esperança de salvar a Terra de uma legião de aliens, que já destruíram todos os seus aliados e estão vindo na direção de nosso planeta. Você vai percorrer espaço afora e passar por campos de asteróides, anéis orbitais e várias galáxias, tentando acabar com a ameaça extraterrestre. Apenas alguns diferentes itens e armas vão ajudá-lo nessa missão. O modo Multiplayer aumenta um pouco a diversão, mas os controles não ajudam! Quanto aos gráficos, eles melhoraram bastante em relação às versões anteriores, mas ainda não empolgam. O novo Galaga deve satisfazer os fãs do genêro, mas não promete muita inovação

Star Wars: Demolition

LUCAS ARTS

Ação

•EUA

Disponível em 2 de novembro

Os personagens dos três primeiros Star Wars e os do **Episódio I** se misturam nesse game de ação e combates entre carros, organizados por Jabba the Hutt. **Star Wars: Demolition** se passa em um período entre *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi*, e conta com cenários bastante variados: desde os campos nevados da base rebelde de Hoth até a superfície da temida Estrela da Morte, repleta de soldados das tropas imperiais. Os veículos do jogo são superequipados, e você ainda contará com uma boa diversidade de armas.

Ducati

ATD/ACCLAIM

Corrida

•EUA

Disponível em dezembro

Com licença da Ducati, a Acclaim e a ATD estão prestes a lançar um dos melhores jogos de corrida de motos para o PlayStation. Para quem não sabe, a Ducati é uma das mais conceituadas fabricantes de motocicletas de corrida do mundo, e suas máquinas são famosas pelas vitórias. Ou seja: velocidade é o que não vai faltar nesse game! Existem vários modos de corrida e diversas pistas. Conforme você for ganhando as provas, receberá dinheiro para envenenar sua moto com novos equipamentos. E, se quiser, você poderá até comprar uma moto nova e melhor.

Khamrai

NAMCO

RPG

•JAP

Disponível no 2º semestre

A Namco já se aventurou por vários gêneros de games, da velocidade de **Ridge Racer** à pancadaria de **Tekken**. Agora chegou a vez de a empresa desenvolver seu primeiro RPG com gráficos em 3D. Em **Khamrai**, você vai conhecer um universo formado por seis nações distintas, em que humanos e deuses vivem juntos. A dupla protagonista é formada por um humano e um deus, que seguem seus próprios caminhos em mundos separados, porém são influenciados pelos mesmos acontecimentos. O sistema de batalhas inclui recurso de inteligência artificial, permitindo que você tome decisões sobre formação da equipe, estratégia e objetivo. O RPG parece ser bem interessante, com ótimos gráficos.

Woody Woodpecker Racing

KONAMI

Corrida

•EUA

Disponível em 22 de novembro

Graças à parceria da Konami com a Universal Interactive, muitos personagens conhecidos da galera estão estrelando novos jogos. O último deles tem o Pica-Pau como atração principal. **Woody Woodpecker Racing** é uma corrida pra lá de divertida com os personagens (amigos e inimigos) dos desenhos do bicho metido a espertinho. Dessa vez, o Pica-Pau vai voar baixo em 15 diferentes pistas e pilotar cinco tipos de veículos, equipados com habilidades especiais. Vai ter até, imagine, uma nave espacial!

Valkyrie Profile

ENIX

RPG

•EUA

Já disponível

Depois do sucesso da versão japonesa, os deuses nórdicos de **Valkyrie Profile**, um dos melhores RPGs já produzidos para o PlayStation, ganham tradução para o inglês. Por causa de uma batalha que está sendo travada no céu, Odin, líder dos deuses, manda a deusa Valkyrie à Terra para que ela recrute almas humanas para se juntarem a seu exército. Aliás, a missão de Valkyrie (e sua também!) não é apenas selecionar, mas também treinar esses guerreiros antes de enviá-los para Odin. O jogo tem narrativa não linear, composta por capítulos, subdivididos em 24 períodos cada. O sistema de batalhas é bem interessante e rápido, por isso você vai precisar conhecer bem as habilidades dos guerreiros que lutam com você. Em termos visuais, o jogo é incrível, com cenários e personagens muito bem-desenhados.

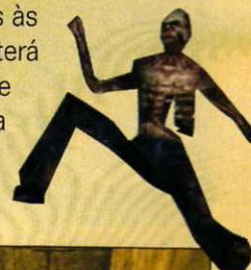
Blade

ACTIVISION

Ação

•EUA

Disponível em 2 de novembro

Dos quadrinhos da Marvel para os cinemas, e de lá para o PlayStation. Essa foi a trajetória do personagem Blade, metade humano, metade vampiro. Você entrará no misterioso mundo desse sugador de sangue urbano, com a missão de salvar a humanidade da ameaça da escuridão eterna. E, de quebra, você também terá de resgatar seu camarada Whistler das garras dos vampiros malvadões. Mas não pense que vai ser fácil, pois Blade terá de enfrentar humanos, zumbis, cachorros zumbis e os morcegões, propriamente ditos. As 21 fases do jogo mostram cenários bem distintos, desde úmidos esgotos até a House of Erebus, antro dos sanguessugas. Com visão em terceira pessoa, você não vai encontrar dificuldades de movimentação e, graças às facilidades dos controles, também não terá problemas em trocar constantemente de armas para cada tipo de inimigo.

Summoner

THQ
RPG
•EUA
Já disponível

Nesse RPG, você será Joseph, um garoto que nasceu com o poder de evocar a presença e a ajuda dos seres que quiser. Embora essa habilidade seja dada a uma única pessoa a cada geração, o herói do jogo não se sente muito contente por ter sido o escolhido. Só que, um dia, a vila onde Joseph mora é atacada por um exército inimigo, e ele se vê obrigado a utilizar seus poderes para defender-se. Os pontos fortes do jogo são os gráficos e os efeitos, ricos em detalhes. As cidades, com uma arquitetura muito bem-trabalhada, parecem ter vida.

Ready 2 Rumble: Round 2

MIDWAY
Esporte
•EUA
Disponível no 2º semestre

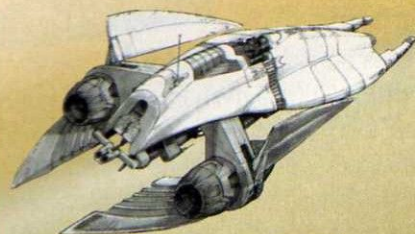
Os personagens hilários de **Ready 2 Rumble** estão de volta, em uma versão bastante aprimorada da série. Os recursos gráficos do PS 2 permitiram que a Midway caprichasse no visual dos sete novos lutadores e dos 11 originais: eles agora possuem movimentos diferentes dos encontrados no primeiro jogo e até expressões faciais. O modo de treinamento também foi modificado e está muito mais divertido: agora você poderá aprender as técnicas de boxe ou fazer exercícios variados.

Gun Griffon Blaze

GAME ARTS
Ação
•JAP
Disponível em 26 de outubro

A nova versão de **Gun Griffon**, jogo do Saturn, rola no início do século XXI, numa Terra arruinada pelo superaquecimento. Com a missão de sustentar a ordem, você fará parte de uma legião japonesa enviada para batalhar em diferentes locais do mundo, como Grécia, Egito, Tibete e Cabo Canaveral. A Game Arts bem que poderia ter explorado melhor os recursos gráficos do PS 2 em **GG Blaze**, mas essa falta foi compensada pela interatividade dos cenários e pelo controle preciso.

Wipeout Fusion

SONY
Corrida
•GB
Disponível no 2º semestre

A Sony, em parceria com o Studio Liverpool (criador do primeiro **Wipeout**), está desenvolvendo uma seqüência para PlayStation 2 dessa série de corridas em alta velocidade. A nova versão, que se passa no ano de 2150, contará com fases totalmente diferentes e pistas ainda mais interativas. As naves de corrida também terão novidades: agora, em vez de sete, haverá 48 tipos diferentes de manobras.

Dead or Alive 2: Hardcore

TECMO
Luta
•EUA
Disponível no 2º semestre

A Tecmo está prestes a lançar uma nova versão dessa série de luta para o PlayStation 2. Nos Estados Unidos, **Dead or Alive 2** só havia sido lançado para Dreamcast, devido a um acordo fechado entre a Tecmo e a Sega. Como isso só valia nos EUA, a softhouse, ao perceber o sucesso do novo console da Sony, acabou lançando a versão para o PlayStation 2 no Japão. Mas isso foi só pra japonês ver... Como em outubro o console chegará à terra do Tio Sam, a Tecmo criou **Dead or Alive 2: Hardcore** para os norte-americanos. O jogo é praticamente o mesmo do Dreamcast, porém com grandes mudanças na parte visual. Aproveitando os recursos do PlayStation 2, a Tecmo remodelou os gráficos e criou alguns novos modos de jogo e estágios, além de roupas diferentes para os personagens.

Existem também novos filminhos de apresentação de cada um dos personagens e mais itens secretos espalhados pelos cenários. Estes, aliás, agora são totalmente interativos. Isso quer dizer que você poderá jogar seu inimigo contra uma parede de vidro ou atirá-lo de um barranco. A interatividade, para quem conhece Dead or Alive, sempre foi um dos principais diferenciais da série no gênero de luta.

PLAY Tony Ha

Além de ser seqüência de uma série maneiríssima, o game está demais: o controle continua preciso, os gráficos foram muito bem trabalhados e a trilha é de arrasar!

PS MAGAZINE Não é exagero nenhum dizer que *Tony Hawk's Pro Skater* foi um dos melhores jogos criados para o PlayStation até hoje. O sucesso foi tanto que a Activision despachou mais de 1,5 milhão de cópias do game e inúmeras empresas passaram a criar aventuras de skate a la Tony Hawk's, embora, para muita gente, nenhuma tenha superado a original. Entendeu agora por que o lançamento de *Tony Hawk's Pro Skater 2* era tão esperado? Além de ser seqüência de uma série maneiríssima, o game está demais.

Rock e hip-hop de primeira linha

Tony Hawk's Pro Skater 2 mantém o bom nível da série também na trilha sonora. Músicas de bandas de rock e hip-hop de primeira linha, como Rage Against the Machine, Bad Religion e Public Enemy dão ainda mais adrenalina às manobras radicais da galera do skate.

Detalhes fazem a diferença

Os detalhes gráficos são o grande diferencial do novo game. A galera da Activision trabalhou sério e conseguiu até reproduzir as expressões faciais dos skatistas. Além disso, você poderá mudar o figurino e criar um visual bem louco para o seu skatista.

Original entre os Top-10 nos EUA

O primeiro jogo da série integra até hoje a lista americana NPD's Top-10 Best Sellers (os games mais vendidos) e ficou em 2º lugar no Game Pro Reader's Choice Award de 1999, perdendo apenas para **Final Fantasy VIII**.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Esporte
Activision — **9.8**

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	10

2 Jogadores · Memory Card

▲ PONTO FORTE
Você pode criar uma seqüência de botões para executar suas manobras preferidas

▼ PONTO FRACO
Apesar da qualidade gráfica do jogo, ainda há alguns polígonos problemáticos

DICA: *a forma como o skatista volta à pista é tão importante quanto sua performance no ar. Caso cometa algum erro, você será punido*

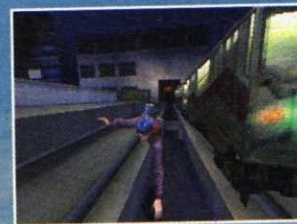
DICA: *você não pode terminar uma fase sem antes encontrar todas as notas de $20, $50 e $100. Fique atento, principalmente quando estiver fora dos quarter-pipes*

DICA: *se você pode ficar em pé sobre um carro em movimento, por que não em um touro mecânico? Você poderá conseguir 2.000 pontos*

DICA: *para fazer o famoso giro de 900 graus de Tony, aperte → e ↓ quando seu Special Meter ficar amarelo. Você irá precisar de bastante ar*

DICA: *é mais difícil fazer manobras com a posição trocada, mas assim você ganha mais pontos*

DICA: *realize várias tarefas pequenas para multiplicar seu bônus*

DICA: *para conseguir um bônus, pule da cerca para o balcão do Snack Bar, no Central Park Dealer Gap*

DICA: *o jogo permite que você ande de skate da França ao México e a Nova Iorque (cuidado com os metrôs)*

wk's Pro Skater 2

DICA: *em School II, siga o carro de golfe. Ele levará você a todas as letras (em ordem) da palavra SKATE*

DICA: *para pegar o bônus Humptey Humps em Marseilles, pule de um Bowl para outro*

DICA: *pule ao lado da estátua, em Nova Iorque, para ganhar um bônus*

DICA: *você pode conseguir grandes combos com comandos manuais. Aperte ↑, ↓ ou ↓, ↑ para interligar duas manobras*

Em cada uma das fases, que possuem ainda mais áreas exploráveis, você deverá encontrar os locais onde suas manobras valem mais pontos. Como recompensa pelas tarefas, você receberá dinheiro para equipar seu skate ou melhorar suas habilidades e manobras. Aliás, o que não falta no game são manobras novas e eletrizantes, que poderão ser executadas por 13 skatistas profissionais (cada um com habilidades idênticas às que possui na vida real). Precisos, os controles continuam os mesmos. A novidade é que agora você pode escolher suas manobras preferidas e criar uma combinação de botões para usá-las. Quer saber sobre a trilha sonora? Prepare-se, pois ela continua de arrasar! ■

DICA: *no início da fase School II, ganhe velocidade no quarter-pipe para utilizá-la na pequena rampa perto do sino (à direita). Use a rampa para dar um grind na tenda e atravesse o vidro para dar um passeio radical pelo beiral do telhado*

DICA: *para conseguir diversas manobras radicais, guarde seu dinheiro até o fim da primeira competição. No entanto, você provavelmente terá mais êxito na fase se gastar o dinheiro em upgrades. De qualquer forma, é um risco: se gastar a grana, você não terá como consegui-la de volta*

DICA: *quando estiver em um half-pipe, faça rapidamente duas manobras sucessivas para aumentar seu número de combos*

DICA: *você ganha dinheiro ao fim de cada competição. Se ficar mal colocado, você receberá pouco. Então opte por começar a competição de novo*

DICA: *para encontrar a Secret Tape em Nova Iorque, primeiro abra o metrô com os cinco símbolos. Depois, siga as trilhas até chegar a uma meia ponte. Pule entre os dois segmentos da ponte para pegar o item*

Tenchu 2: Birth of

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins 8.0
Ação/Luta
Activision

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	7
SOM	8

1 Jogador - Memory Card

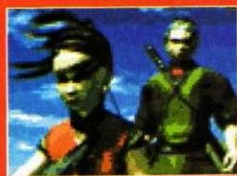
▲ PONTO FORTE
Segue o primeiro no estilo único de jogo

▼ PONTO FRACO
Falhas no gráfico

A enganação dos piratas

Tenchu 2 foi lançado em agosto, mas muita gente acabou comprando gato por lebre. Isso porque três meses atrás andaram soltando versões beta no mercado (negro). Elas eram versões de teste, portanto incompletas.

Para comprar a camiseta do jogo

Acessando o site da Activision, é possível comprar a camiseta do jogo. O endereço é www.activision.com. O preço é de US$ 14,99. Ainda no site, você poderá baixar alguns wallpapers de Tenchu 2.

Luta e ação escondem falhas gráficas de nova versão do game da Actvision

PS MAGAZINE **Tenchu 2** traz de volta Rikimaru e Ayame que, com um novo personagem, Tatsumaru, devem vingar a morte de seu grande mestre ninja, assassinado por seus inimigos. Além do treinamento a que você deve se submeter antes de o jogo começar pra valer, existem mais 10 fases. Rikimaru vai contar com sua espada ninja e Ayame com sua agilidade e duas catanas (pequenas espadas).

DICA: *quando estiver flutuando na água, aperte R1 para se esconder do inimigo*

DICA: *tente acertar seu inimigo de surpresa, com apenas um golpe você acaba com ele*

DICA: *aproveite o item de camuflagem para matar o adversário com apenas um golpe*

DICA: *deixe em paz quem não for seu inimigo, esses caras podem até ajudá-lo*

DICA: *quando estiver em cima de algum lugar e quiser descer, dê uma olhada antes. Caso não veja o chão, não pule*

DICA: *preste atenção não apenas na sua frente, mas tambem em cima de você. Lembre-se de que você pode subir em telhados e rochedos*

DICA: *quando estiver pronto para soltar uma flecha ou Shurikey e quiser cancelar, aperte □*

DICA: *não jogue a corda em lugares que estejam na sua diagonal, você só se segura em linha reta*

the Stealth Assassins

DICA: escolha um numero pequeno para cada item, assim você poderá levar mais itens diferentes para a fase

DICA: contra os inimigos com arco e flecha, use combos, eles não têm defesa

DICA: para ver o mapa completo da fase, aperte Select

DICA: se tiver itens como zarabatana ou flecha com fogo, use-os para matar inimigos de longa distância

DICA: em lugares altos e pequenos, evite combos. Se não acertar o inimigo, você poderá cair

Tatsumaru é um cara fortão que, apesar de ter também uma espada, usa e abusa de socos e pontapés para acabar com os bad guys. Eles ainda tem a opção de usar os mais de 20 itens espalhados pelo jogo. O grande problema dessa segunda versão é que os gráficos apresentam falhas muito visíveis. ■

DICA: para jogar a corda no lugar exato, espere a estrela acender

DICA: quando ouvir batidas de coração, tome cuidado. Se você não se esconder, vai ficar visível e pode ser atingido mais fácil

DICA: cuidado com morrinhos de terra no chão, são minas explosivas

AS HABILIDADES NINJA

Tatsumaru é um ninja guerreiro, bastante robusto e atlético. Têm uma espada ninja, mas seu forte são os socos e chutes

Rikimaru é um ninja muito técnico e violento, possui uma espada e a maneja como ninguém

Ayame é uma garota muito ágil e rápida, suas armas são duas catanas (pequenas espadas)

DICA: tente sempre olhar ao seu redor, pode haver inimigos escondidos

DICA: preste muita atenção para ver o que as placas estão indicando antes de destruí-las sem querer

DICA: pegue seu inimigo pelas costas, para aplicar um golpe diferente com cada personagem

DICA: quando atirar um Shurikey e não acertar o alvo, procure-o, pois você poderá pegá-lo de volta

Spider-Man

Homem-Aranha entra em ação outra vez e renova o estilo com movimentação livre

PS MAGAZINE Diretamente dos quadrinhos da Marvel, o Homem-Aranha tem pela frente uma nova aventura. Durante uma conferência do Dr. Octavius, o Homem-Aranha entra em cena causando o maior tumulto e rouba os equipamentos do Doutor. Só que, na verdade, isso tudo era uma armação do Doutor e de seu comparsa Carnage (disfarçado de Homem-Aranha) para incriminar o próprio. Isso quer dizer que você vai ter de fugir de tudo e de todos (inclusive da polícia) usando sua teia para se pendurar de prédio em prédio, andando pelas paredes e pelo teto. Os cenários em 3D permitem uma boa liberdade de movimentação, mas você vai precisar de bastante precisão para se dar bem com os controles. Eles não são feitos de teias! ■

Vozes do desenho, vozes do jogo

Os mesmos caras que emprestaram suas vozes aos personagens do desenho animado trabalharam com a galera da Activision na dublagem do jogo. Até mesmo a narração da história é feita por Stan Lee, um dos criadores de Spider-Man.

Guarda-roupas completo

Você vai poder incrementar o visual de Spidey usando uniformes alternativos, como o 2099, o Unlimited e alguns outros.

Aranha radioativa conferiu poderes

Peter Parker não é um aracnídeo desde que nasceu. Suas habilidades especiais foram adquiridas por um acaso, quando Peter, um estudante colegial, foi picado por uma aranha radioativa. No início, o cara não estava a fim de usar seus novos poderes para fazer justiça com as próprias mãos, mas acabou mudando de idéia depois que seu tio foi assassinado por um ladrão.

DICA: *às vezes, é melhor pensar do que atacar. Contra Rhino, por exemplo, faça-o correr para cima de você e leve-o para uma torre elétrica*

DICA: *se você bobear e cair do alto de algum prédio, aperte rápido R2 e Spidey soltará uma teia para se salvar da queda*

DICA: *em ambientes fechados, sempre aperte R1 para andar pelo teto. Desse jeito, pode-se saltar sobre os inimigos e pegá-los desprevenidos*

DICA: *se o "spider sense" for ativado, há inimigos por perto. Continue com muita cautela*

DICA: *ao enfrentar vários carinhas, imobilize alguns com sua teia enquanto derruba os outros tranqüilamente*

DICA: *pegue objetos do cenário, como cadeiras, e arremesse-os para cima dos outros para derrubá-losbem rápido*

DICA: *andando pelas paredes dos prédios, chegue perto das beiradas para espionar os bandidos de plantão*

DICA: *usando a mira (L1), você atira jatos de teia com precisão total e não gasta munição*

Spider Man

Ação
Activision

8.3

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	8
SOM	7

1 jogador

▲ PONTO FORTE
Andar livremente pelas paredes renova o estilo ação

▼ PONTO FRACO
Falhas no cenário causam mortes inesperadas

O trem mais cheio de ação que você já viu. Saia vivo, se puder.

SUPER GAMEPOWER

COVER OPS
NUCLEAR DAWN

DETONADO!
NA SGP DE OUTUBRO

Dance Dance Revolution 3rd Mix

Preço do tapete varia bastante
Se você curte o gênero de Dance Dance Revolution, não deixe de comprar o tapete. A graça do jogo dobra, no mínimo. O preço varia de R$ 50 a R$ 80 nas lojas da região da 25 de março, em São Paulo.

Versão celebra banda japonesa
No Japão, foi lançada uma versão especial do jogo que leva o nome de Dancing Stage: Dreams Come True, em homenagem à banda Dreams Come True. Essa raridade pode ser encomendada pelo site *www.ncsx.com*.

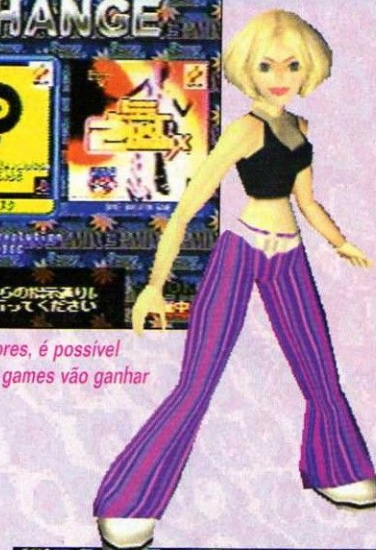
Tudo beleza no modo Diet
Quem está preocupado em fazer um fitness enquanto se diverte pode acionar o modo Diet, que mostra o valor aproximado de quantas calorias você está queimando.

A festa pega fogo na nova versão do musical da Konami; som dançante é o grande destaque

O balanço de **Dance Dance Revolution**, da Konami, chega à terceira versão e continua denunciando quem é duro de cintura. **Third Mix** é a versão que apresenta o maior número de músicas, ainda mais dançantes, mas também mais difíceis de acompanhar. Cada música apresenta um grau de dificuldade, mas, mesmo para as mais fáceis, você vai precisar de um belo treino. Se você tiver o tapete de dança (que vem equipado com os mesmos comandos que o joystick, só que no pé), a diversão será mais do que garantida. Se não tiver, o jogo vai enjoar rápido. No modo para dois jogadores, um pode jogar no tapete e o outro no joystick. Treine a coordenação, deixe a vergonha de lado e solte a franga. ■

DICA: esse posicionamento é eficiente quando vier uma seqüência do tipo → ↓ ← ↓. Isso faz com que seu esforço seja menor

DICA: se tiver os jogos anteriores, é possível colocá-los no Disc Change. Os games vão ganhar um aspecto diferente

DICA: quando tiver uma seqüência repetitiva como ← → ← → ou ↑ ↓ ↑ ↓, matenha o pé nas setas (veja foto) e apenas levante e abaixe a perna conforme os comandos forem aparecendo na tela

DICA: abuse do modo Lesson para aprender novos posicionamentos

Dance Danse Revolution 3rd Mix — **9.3**
Música
Konami

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	7
SOM	10

Tapete · 2 Jogadores
Memory Card

▲ PONTO FORTE
As músicas bem dançantes

▼ PONTO FRACO
Os gráficos mais atrapalham do que ajudam

In Cold Blood

Prepare-se para acordar durante uma sessão de tortura e assumir a missão de um agente inglês capturado por russos

DICA: *se você não conseguir mexer em algum lugar (num computador, por exemplo), converse com outros personagens e depois tente de novo*

PS MAGAZINE **In Cold Blood** é um game de ação que segue o estilo de **Fear Effect**. O personagem principal é John Cord, agente especial inglês que é enviado à Rússia para procurar um outro agente que desapareceu durante uma missão. A grande novidade é que o jogo começa pelo final: Cord acorda durante uma sessão de tortura, depois de ter sido traído e capturado pelos russos. Você vai jogar em flashback, ou seja, vai percorrer as lembranças do agente desde o começo de sua missão. O roteiro bem desenvolvido e a ambientação futurista são os grandes destaques de **In Cold Blood**. E também o som, com bastante diálogo, dá emoção ao jogo. Já os controles e a interação com o cenário deixam um pouco a desejar. Às vezes, você quer abrir uma porta e acaba acionando outro item do cenário. ■

DICA: *use seu relógio para ter acesso a dados dos computadores inimigos e para obter informações sobre o caminho a seguir*

DICA: *sempre entre agachado em áreas desconhecidas e, se possível, pela sombra. Assim você evita dar de cara com inimigos armados*

DICA: *quando você não souber o que fazer com seus itens intactos, tente usar todos eles em um mesmo local. Só o necessário será gasto*

DICA: *aproxime-se agachado (e pelas costas) dos soldados que estão de guarda. Ao chegar perto deles, aperte rápido ○ para nocauteá-los*

DICA: *é difícil distinguir as partes do cenário que podem ser examinadas. Cheque tudo que achar suspeito*

DICA: *se você não conseguir identificar se alguém oferece perigo ou ajuda, aperte R1 para mirar. Se o personagem for amigo, Cord não irá mirá-lo*

In Cold Blood

Ação

Revolution **8.0**

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	8

Memory Card - 1 Jogador

▲ PONTO FORTE
A história, desenvolvida por roteiristas profissionais, é muito boa

▼ PONTO FRACO
O controle foi muito mal programado, então fica difícil dominar o personagem

Game inova estilo da softhouse

In Cold Blood foi desenvolvido pela Revolution, softhouse famosa por seus games estilo adventure, como **Broken Sword I** e **II**. Esse é o primeiro jogo dos caras a trazer uma boa dose de ação na jogabilidade.

Herói tem passado negro como major

O herói de **ICB** esconde um passado não tão heróico quanto parece no início do jogo. Quando era major, John Cord foi condenado à prisão por maltratar os soldados sob seu comando.

Imagens e vídeos alternativos

Se você curtir os gráficos, não poderá deixar de executar a galeria de imagens artísticas e de desenhos dos personagens e cenários que foram utilizados durante a produção do jogo. Outra dica: você também poderá ver todas as seqüências das fases do jogo depois de ter passado por elas.

Threads of Fate

É ação em dose dupla: a Square botou pra quebrar e criou um game com duas histórias diferentes!

PS MAGAZINE **Threads of Fate** (**Dewprism** para os japoneses), o novo RPG da Square, traz uma história bem interessante, aliás, duas. Você poderá controlar dois personagens que, embora tenham o mesmo objetivo, são independentes. Rue teve a irmã morta por um monstro e está atrás de um artefato legendário extremamente poderoso, que poderá ressuscitá-la. Já Mint perdeu para a irmã o direito de herdar o trono de East Heaven e, com a intenção de se vingar dela, também está à procura do artefato. Ao longo do jogo, os personagens (bem caracterizados e divertidos) vão se cruzar inúmeras vezes. As batalhas, comuns nos RPGs tradicionais, dão lugar a fases cheias de ação, com jogabilidade no estilo de **Klonoa**. ■

DICA: não desperdice dinheiro comprando bebidas para recuperar MP. Para isso, derrote inimigos e recolha poções

DICA: para acabar com os inimigos que estão em locais altos, pule e, sem subir na plataforma, dê um golpe de longe

DICA: se você for cercado por vários inimigos, pule para surpreender o grupo por fora, em vez de ficar golpeando

DICA: contra os inimigos principais, sempre use a tática de rodeá-los sem parar e golpeá-los depois de pular dos ataques

DICA: você precisa subir bem rápido a escada em espiral. Para isso, corra próximo ao centro

DICA: sempre há uma transformação que funciona melhor contra alguém. Para o dragão de fogo, use a de gelo

DICA: algumas portas só se abrem quando você copia a aparência da estátua que as guarda

DICA: em áreas de exploração, como a cidade ou os laboratórios, ande apertando X repetidamente para encontrar moedas pelo chão

Jogo serve para iniciação ao RPG

O grande diferencial de **Threads of Fate** é que o game é perfeito para quem pretende se iniciar nos RPGs. Os sistemas de magia e controle são bem simplificados, o que possibilita que você treine bem antes de encarar um Final Fantasy da vida.

Rod lembra cara de *Vagrant Story*

Durante o jogo, um personagem chamado Rod vai desafiar você para um duelo. Se prestar bastante atenção, você vai notar que ele é muito parecido com o personagem principal de **Vagrant Story**. Além das vestimentas parecidas, ambos fabricam suas armas e lutam muito bem com a espada.

Concorrência não vai dar trégua

Apesar de ser mais um dos bons games criados pela Square, **Threads of Fate** corre o risco de passar despercebido no mercado. Isso porque ele foi lançado ao mesmoem que novas versões de séries de grande sucesso, inclusive da própria Square, como Chrono Cross e Final Fantasy.

Threads of Fate

RPG/Ação
Squaresoft
8.8

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	7

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A história é jogada a partir de dois ângulos diferentes

▼ PONTO FRACO
A exploração do mundo do jogo é bem limitada

Fifa Soccer World Championship

A bola rola pela primeira vez no PS2. E com muita classe

PS MAGAZINE Finalmente o PlayStation 2 ganhou seu primeiro jogo de futebol. E ele não fica devendo nada aos futibas de outros consoles. A EA Sports trabalhou duro nessa versão e fez um trabalho de primeira. De cara, você vai perceber a grande mudança dos gráficos, agora com mais detalhes e efeitos de luz bem realistas. Os jogadores entram em campo com suas características peculiares – o Ronaldinho, por exemplo, é careca –, e até os patrocinadores das camisas são reais. A movimentação dos times ficou bem mais suave e os controles mais simples: você só precisa de um botão para dar um drible. No meio de tantas inovações, o som não poderia ser deixado de lado e acabou atacando de Jamiroquai. Se é que é possível, a versão americana, a ser lançada em breve, promete estar ainda mais incrementada. ■

DICA: para que dois jogadores de seu time disputem a mesma bola, aperte L2

DICA: cuidado com as cobranças de pênalti, pois a bola pega muito efeito, mesmo sem você colocar

DICA: faça jogadas pela lateral, cruzando na área. Os chutes de voleio e bicicleta são quase indefensáveis

DICA: quando fizer um time com seus próprios jogadores, não deixe o Ronaldinho (nº 9) de fora. Ele é o mais veloz do jogo

DICA: use e abuse de carrinhos e empurrões. O juiz dificilmente marca faltas

DICA: use os botões L e R para dar dribles e conseguir efeito em algumas jogadas

DICA: no contra-ataque adversário, aperte R2 para que seus jogadores façam uma linha de impedimento

DICA: use a opção Trainning para praticar algumas cobranças de falta. Essa é uma arma forte no jogo

Fifa Soccer World Championship

Futebol

EA Sports **9.8**

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os gráficos mostram até o nome do patrocinador na camisa

▼ PONTO FRACO
A jogabilidade ainda não é a melhor entre os jogos do gênero

Seleções sub-23 pela primeira vez

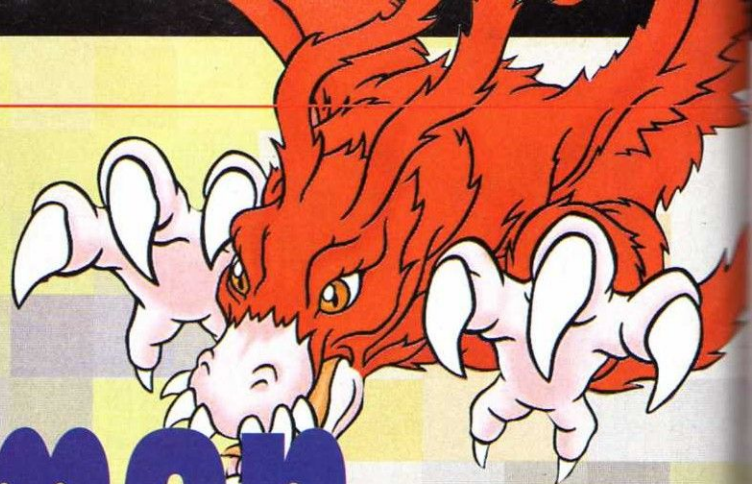
Além de incluir as seleções de cada país e os clubes europeus e japoneses, **Fifa Soccer World Championship** traz uma novidade. Pela primeira vez na história da série, você poderá jogar com as seleções sub-23, as mesmas que disputam os Jogos Olímpicos.

Galera caprichou nos gráficos

Você deve estar se perguntando como os gráficos desse novo futiba podem estar tão perfeitos. Só pra você ter uma idéia, o número de polígonos do game aumentou 20 vezes em relação à versão anterior, para PlayStation. É... A galera da EA Sports caprichou!

Série começou no SNes e no Mega

A primeira versão de FIFA Soccer para consoles caseiros foi feita para SNes e Mega Drive. Depois do grande sucesso nesses consoles da Nintendo e da Sega, a EA Sports resolveu investir também em versões para PC, Nintendo 64, PlayStation e agora PlayStation 2. Qual será a próxima tacada?

Digimon World

Vocês pediram e a gente atendeu: detonamos o jogo dos monstrinhos que estão conquistando o coração da galera no PlayStation

PS MAGAZINE Os fãs de Digimon pediram e a gente atendeu. Detonamos o jogo dos monstrinhos que estão conquistando o coração da galera do PlayStation. A história você provavelmente já conhece: ao chegar em casa, um menino fanático por digimons encontra seu Digivice gritando por socorro e, ao se aproximar dele, é teletransportado para o DigiWorld. Chegando lá, seu personagem descobre que os últimos habitantes de File City precisam de ajuda para restabelecer a paz local e a vida em comunidade, esquecida por muitos monstrinhos. Durante a missão, você contará com a ajuda de seu fiel digimon, que deverá ser treinado para passar por digitransformações e se dar bem nas batalhas. Dependendo da habilidade mais desenvolvida (velocidade, força, defesa ou inteligência), seu digimon vai evoluir para um bichinho diferente. Por exemplo: um Botamon com velocidade desenvolvida evolui para Koromon, mas se, em vez disso, preferir desenvolver a inteligência, se transformará no Sukamon. E isso não é nada, pois cada Digimon pode ter até cinco estágios diferentes! Uma coisa muito importante nesse jogo: converse freqüentemente com o pessoal da cidade, pois assim você consegue informações importantes para sua atuação. E também fique atento ao relógio que aparece no canto superior esquerdo da tela: certas coisas só podem ser feitas em horários predeterminados. De resto, é bem legal ver a cidade evoluindo com o passar do tempo. Apesar de o som não ser lá essas coisas, os gráficos supercoloridos são de primeira. Os fãs não podem perder!

File City

1 - Na casa de Jijimon, fale com Tokomon para pegar os itens iniciais e use a máquina da lateral para salvar o jogo

2 - Fale todos os dias com Tanemon para conseguir carne

Green Gym

1 - Aqui há seis aparelhos para você treinar seu digimon. Essas tais habilidades serão indispensáveis ao longo do jogo. No Boulder Moving, você aumenta o HP e o poder de ataque do monstrinho

2 - Treinar na Waterfall aumenta o MP e a capacidade de defesa

3 - No Running, o digimon melhora a velocidade e o HP

4 - Inteligência e MP podem ser melhorados na Classroom

5 - Na Punching Glove, você aumenta capacidade de defesa e inteligência

6 - Em Tree Striking, aumenta poder de ataque e velocidade

Menu do Digimon

Aqui tem todas as informações de seu digimon: fique sempre de olho no peso e nas condições físicas dele. Dê comida e descanso ao monstrinho e leve-o ao banheiro. Assim a barra Happiness fica sempre cheia e ele não morre

Nesse menu ficam guardadas as magias que você aprende no decorrer do jogo. Na hora de escolher, lembre-se que você poderá utilizar no máximo três delas

Native Forest

1 - Derrote Agumon. Ele voltará para File City para montar um armazém. Se tiver muitos itens, deixe alguns guardados com ele

2 - Desça, encontre Palmon e lute com ela. Palmon voltará à cidade e substituirá Tanemon na horta

3 - Em Kunemo's Bed, fale com Kunemon, que está na árvore. Dê uma carne a ele antes de enfrentá-lo. Kunemon irá para a cidade comer folhas e abrirá um caminho

Coela Point

1 - À tarde, fale com Coelamon no mar e ande pelas cabeças dele. Depois disso a Digimon Bridge estará consertada!

Tropical Forest

1 - Cheque as máquinas. Pegue os itens e encha sua MP

Overdell Cemitery

*1 - Fale com Bakemon. Responda **yes**, **yes** e depois **no**. Ele voltará para a cidade, mas não vai fazer nada!*

Mangrove Region

1 - Fale com Betamon (entre pela parte de baixo da tela senão ele não vai falar!) e ele voltará à cidade para abrir uma loja de itens

Amida Forest

1 - Corra e se esconda atrás das pedras para não ser atingido pelas flechas. Quando você chegar à marca do círculo, Centarumon aparecerá. Ele irá para a cidade e abrirá uma clínica

Ancient Dino Region

1 - Antes de prosseguir, treine bem! É melhor explorar primeiro os lugares mais fáceis, como Drill Cave, Mt. Panorama e Gear Savanna! Aqui você encontrará o guardião do local, que tem quase 3.000 de HP! Detone Tyrannomon e siga em frente

Ancient Speedy Region

1 - Depois de passar por Ancient Glacial Region, siga para o norte e vença Saberdramon. Ele o informará sobre uma passagem secreta

2 - Aqui está a passagem. Ande para a esquerda (quase indo para cima)

3 - Bata um papo com Meteormon e depois enfrente-o. Ele lhe dirá que acordou um pouquinho cedo porque está na Ancient Speedy Region

Ancient Glacial Region

1 - Volte e fale com Tyrannomon. O Mestre vai aparecer e mandar Tyrannomon voltar para a cidade. Ele montará um restaurante

Ancient Speedy Region

1 - Volte aonde estava Meteormon. Nanimon estará lá. Fale com ele e pegue a Dymensional Key Chain. Com ela você poderá suportar até 20 itens no bolso

File City

1 - Fale com Yuramon. Ele dirá que existe uma ponte invisível em Great Canyon

Coela Point

1 - À tarde, fale com Coelamon. Ele voltará à cidade para ajudar Betamon na loja

Great Canyon

1 - Cheque o penhasco e siga pela ponte invisível

2 - Na loja, ajude Monochromon a vender itens. Se ganharem mais que 3.000 Bits, ele irá para a cidade e ajudará Betamon e Coelamon na venda

3 - Ande nessa colina até o chão cair

4 - Entre no elevador e suba ao último andar

5 - Derrote Birdramon e ele irá para a cidade. Vá à loja dele para ganhar carona aos locais mais distantes

Freezeland

1 - Fale com Penguinmon e ganhe dele no jogo. Ele irá para a cidade, onde criará um minigame igual ao que vocês jogaram

2 - Se quiser, troque seus itens com os Mojyamons

3 - Derrote Garurumon e volte no dia seguinte, às 4h em ponto (tanto faz ser de manhã ou à tarde), para detoná-lo de novo (atenção: seu digimon vai lutar sem sua ajuda!). Depois Garurumon irá à cidade para ajudar no restaurante

Misty Trees

1 - Lute contra Gabumon e ele voltará à cidade para depois ajudar o Drimogemon

Gekko Swamp

1 - Encontre Otamamon à noite e detone-o. Depois os Gekomons levarão você ao mestre ShogunGekomon, que jogará um feitiço para você enxergar melhor na névoa

Misty Tress

1 - Encontre Cherrymon, uma árvore falante. Fale com ele e siga em frente

Toy Town

1 - Na Costume House, cheque o urso do sofá. Ele é uma fantasia, que você precisará vestir em Numemon para transformá-lo no Monzaemon

2 - Em Robot House, fale com o robô

3 - Na Toy Mansion, entre pela porta com uma interrogação (?) e um relógio à direita

4 - Se escolher a porta errada, uma panelona vai cair na sua cabeça!

WaruMonzaemon
Friend? What are you talking about. Do I look like I would do such a thing?

5 - Na última sala, derrote WaruMonzaemon e pegue o item Gear

6 - De volta à Robot House, dê o item Gear ao robô. A fantasia Monzaemon aparecerá na casa de Jijimon

Ice Santuary

1 - Para entrar aqui, você deverá ter um digimon do tipo vacina (Monzaemon ou Agumon, por exemplo). Cheque a estátua e saia de perto. Seu digimon achará uma passagem

2 - Nessa sala você poderá treinar para melhorar seu HP e sua defesa

3 - Siga pela passagem escura à direita

4 - Use esses cristais para ser teletransportado. Cuidado: há alguns que levam de volta à entrada do santuário!

5 - Chegando a esse ponto, detone os inimigos e encoste na luz de baixo

6 - Volte à entrada e fale com o Angemon. Ele irá à cidade para ficar com Jijimon, e sempre terá novas informações

Drill Tunnel

1 - Entre na Residential Área e derrote o Drimogemon

2 - Siga para Underground Pond e ajude o Drimogemon. Leve areia para fora até ele terminar de cavar a entrada. Vai ser um pouco demorado, mas agüente firme!

3 - Empurre a pedra para entrar na Lava Cave

Lava Cave

1 - Derrote Meramon. Ele irá ajudar no restaurante da cidade

2 - Fale com todos os Drimogemons do local e saia

Gear Savana

1 - Esse cara da barraca vende Cards. Compre-os quando precisar

2 - Tome alguns choques do Elecmon até que ele ouça você. Na cidade, ele vai virar eletricista

3 - Patamon não desistirá após ser derrotado! Vença-o três vezes. Só então ele irá à cidade para trabalhar na loja de itens

4 - Tente pegar Biyomon três vezes. Ele fugirá. Então fique parado até aparecer essa mensagem. Pegue o monstrinho, e ele também irá à cidade para trabalhar na loja de itens

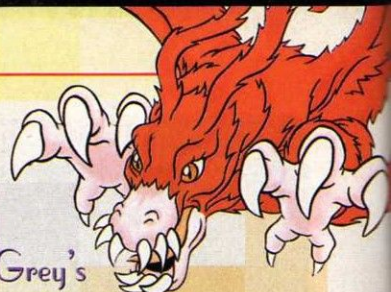
5 - Observe Leomon ajudar o Patamon, mas entre pela parte de baixo da tela para que isso aconteça!

6 - Bata um papo com Leomon e, se quiser, treine nos equipamentos

Mt. Panorama

1 - Perto da entrada de Gear Savana, entre na caverna que se abriu à direita para falar com Drimogemon. Ele irá à cidade para abrir uma mina de itens

Overdell Cemetery

1 - Para entrar na Grey's Lord Mansion, você precisará de um digimon do tipo vírus (como Numemon e Sukamon, por exemplo)

Grey's Lord Mansion

1 - Entre nas portas que conseguir e pegue a chave que está dentro da lareira dessa sala

2 - Cheque esse local. Você vai cair numa sala secreta

3 - Cheque também o caixão e siga para o subsolo

4 - Myotismon estará quase morrendo. Pegue a Frige Key

5 - Vá até essa sala e abra a geladeira. A carne não vai estar lá

6 - Saia da mansão para pegar a carne e leve-a para Myotismon. Depois vá embora

File City

1 - Fale com Jijimon e saia. Greymon aparecerá. Derrote-o, e ele ficará na cidade para montar uma arena

Trash Mountain

1 - Fale com Sukamon e depois pegue a vara à esquerda

2 - Fale com King of Sukamon e ele fará seu digimon voltar à forma anterior

Great Canyon

1 - Ogremon e seus aliados aparecerão para enfrentá-lo. Derrote-os e corra atrás deles! Use o elevador para descer

2 - Antes de entrar em Fortress, fale com o Agumon

Ogre Fortress

1 - Chegue a essa sala onde a galera está vendo TV. Detone todos e pegue o elevador para subir

Great Canyon

1 - Mate o guarda. Quando você for seguir, Shellmon pedirá sua ajuda. Volte ao elevador de Ogre Fortress e desça

2 - Use o elevador de Great Canyon e vá à entrada de Freezeland. Siga à esquerda para salvar o Shellmon na ponte. Ele irá à cidade para publicar notícias

Freezeland

1 - Suba no Whamon que está perto dos blocos de gelo do chão

Menu do Jogador

Aqui estão os seus dados no jogo, como dinheiro (Bits), Charts (tabela de evolução dos digimons que você conseguiu), medalhas (você as recebe quando faz algo extraordinário, como conseguir 999.999 Bits) e Cards (comprados ou trocados normalmente no decorrer do game)

Secret Beach Cave

1 - Derrote Ogre e seus aliados de novo (ele vai fazer você de idiota). Depois Whamon irá à cidade e poderá levar você para Factorial Town ou Secret Beach Cave

Drill Tunnel

1 - Entre e detone Ogre pela terceira vez. Finalmente ele irá embora para a cidade para trabalhar de patrulheiro!

File City

1 - No 15º dia, pegue a Rain Plant que está com o digimon do vaso

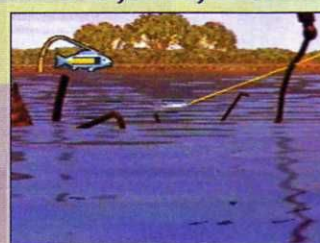
Tropical Forest

1 - Use a Rain Plant nessa planta. Vegiemon voltará à cidade para trabalhar na plantação

2 - Entre na primeira tela e saia em diferentes horários, até que Piximon apareça. Derrote-o, e ele irá à cidade para vender manuais de treinamento

Gekko Swamp

1 - Fale com ShogunGekomon e dê Cards para ele. Quando conseguir 300 pontos, compre a Amazing Rod. Depois fale com o sapo que está na saída para que ele se junte à arena na cidade

Dragon Eye Lake

1 - À tarde, olhe a água. Haverá um peixe maior do que os outros nadando. Use a vara para pescá-lo (deixe a barra de força sempre acima da metade). É demorado, mas você conseguirá!

2 - Um guardião vai aparecer. Escolha a primeira opção dada por ele para ganhar a Blue Flaute. Ela servirá para você chamá-lo quantas vezes quiser

Beetle Land

1 - Fale com o Tentomon para saber sobre um torneio

2 - Depois fale com Kabuterimon. Ele irá embora para a cidade e melhorará os equipamentos de Green Gym

3 - Fale com Kuwagamon: ele irá ajudar Kabuterimon na cidade. Depois vá até a água e toque a flauta

Mt. Panorama

1 - Cheque o local onde há várias marcas alienígenas no chão. O Vademon vai aparecer e concordar em ajudar no restaurante da cidade (o que fará raramente)

Drill Tunnel

1 - Vá ao extremo sul e entre na caverna que se abrirá

Leomon Ancestor's Cave

1 - Cheque a parede sagrada e pegue a Leomon Stone

Gear Savanna

1 - Dê a Lemon Stone para Leomon. Ele se juntará à turma da cidade para ajudar Birdramon

Native Forest

1 - Vá até o tronco com uma porta e prepare-se para ser atacado por Etemon. Derrote-o, e ele irá à cidade para vender Gold Bananas

Factorial Town

1 - Fale com Whamon em File City e vá para Factorial Town. Entre no esgoto

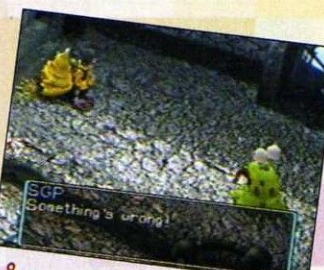
2 - Fale com o Numemon que está passando mal e saia

3 - Converse com Andramon e siga à direita

4 - Fale com os dois robôs que estão bloqueando seu caminho. Tente passar, mas saia. Fale de novo com Andramon e volte aonde estão os guardas. Pergunte a eles sobre o horário de revezamento

5 - Às 12h (meio-dia) em ponto entre na sala bloqueada pelos guardas. Eles não estarão mais lá!

6 - Depois que Giromon destruir os computadores, não tenha dó! Derrote-o

7 - Fale com Andramon para desligar os computadores

8 - No esgoto, vença Numemon. Ele abrirá uma loja de itens na cidade

Menu de Batalha

Digimon Bridge

1 - À noite, vá para a parte baixa dessa área e encontre com Ninjamon. Enfrente-o. Ele irá embora para a cidade e lhe dará informações sobre itens

2 - No laboratório, encontre SkullGreymon e derrote-o. Ele irá para a cidade para trabalhar na arena

3 - Myotismon estará no canto dessa tela. Fale com ele e saia

Factorial Town

1 - Espere passar um dia e fale com Andramon. Ele voltará à cidade, mas não fará nada

2 - Depois fale com Giromon. Ele também se juntará à turma que trabalha no restaurante da cidade

Grey's Lord Mansion

1 - Procure Myotismon por todas as partes. Você não conseguirá encontrá-lo. Quando estiver saindo, Devilmon aparecerá. Entre pela porta da direita que antes não se abria

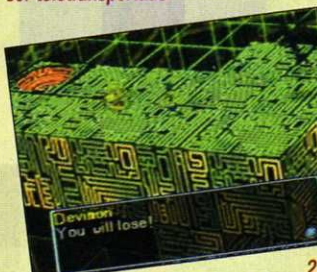
File City

1 - Fale com Jijimon. Ele dirá que abriu o caminho para Mt. Infinity, que fica perto da cachoeira

2 - Na saída, Airdramon lutará com você. Acabe com ele!

3 - Siga pelo caminho indicado na foto

Mt. Infinity

1 - Use esses raios de luz verde para ser teletransportado

2 - Você estará no caminho certo quando detonar Devilmon

3 - Tome cuidado com Megadramon, pois ele tem 7.500 de HP!

4 - Agora é a vez de detonar MetalGreymon

5 - Analogman é o chefão do jogo! Ele vai mandar seu MachineDramon atacar. Vença-o para que, finalmente, a paz volte ao Digimon World

Final

1 - Salve o jogo e prepare-se para despedir-se de seus amigos. Curta o final dessa emocionante aventura...

Extra

1 - Use o Memory Card para voltar ao Digimon World. Jijimon dirá que Analogman voltou!

2 - Você terá de achar a Back Dimension. O lugar é aleatório, portanto procure nos pontos mais óbvios, como em Ice Sanctuary, Grey Lord's Mansion e Ogre Fortress. Se entrar no lugar correto, você será automaticamente levado à outra dimensão (é quase igual a Mt. Infinity)

3 - Detone MachineDramon de novo. Logo depois, você verá que ele era uma réplica...

4 - Jijimon dará os parabéns a você, e assim terminará Digimon World. Mas são só 1, porque o 2 já está na forma

DETONADO

Vagrant Story

Square soltou a imaginação e fez uma mistura bem bolada de ação e RPG; veja os mapas do jogo e saiba onde pegar os itens que você vai precisar para chegar ao final de sua missão

PS MAGAZINE Lá vai, maluco! Especialmente para você, leitor da *PlayStation Magazine*, que sempre curtiu **Vagrant Story**, publicamos um Detonado bem maneiro. Não se trata exatamente de um guia passo a passo do jogo, até porque não existe uma ordem exata para seguir (lembre-se de que é possível realizar escolhas e seguir por diferentes caminhos ao longo da aventura). Na verdade, o Detonado traz um apanhado de mapas que irão ajudá-lo a se localizar, e também a encontrar os itens mais importantes do jogo, cruciais para sua sobrevivência e para o término das missões. Não fique desanimado se não conseguir explorar 100% de **Vagrant Story** na primeira vez em que jogar: serão necessárias umas três tentativas para encontrar as chaves Gold e Platinum, que permitem revelar novas áreas. Depois que concluir o jogo pela primeira vez, você terá a opção de salvar o Clear Data. Faça isso! Quando recomeçar o game, selecione Continue e dê um Load nas informações. De cara, você vai notar que a abertura mudou e seus itens sumiram. Mas você ainda terá suas armas, magias, HP e MP. Fique atento às orientações... Você saberá se está na direção certa se encontrar chaves e Sigils.

Vagrant Story

Ação/RPG — **9.8**

Square

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	9

Memory Card - 1 Jogador

▲ PONTO FORTE
Os melhores gráficos poligonais já vistos no PlayStation

▼ PONTO FRACO
Em algumas partes, o jogo torna-se repetitivo

CONTROLES

Aperte L1 para visualizar o menu de comandos, a partir de onde você terá acesso a várias outras telas de seleção. Atenção: não é possível ativar esse menu durante uma batalha em que você estiver utilizando a habilidade Chain. Para mudar de arma durante as lutas, aperte △ para visualizar o menu de comandos.

MAPA

É fácil se perder quando você está explorando as diversas áreas de ***Vagrant Story****, especialmente durante batalhas longas. O mapa mais simples, que fica no canto inferior direito da tela, sempre mostra por onde você veio com um ponto vermelho, e todas as saídas de uma sala com pontos brancos. Se não enxergar uma saída, aperte Start e use a câmera em primeira pessoa para dar uma olhada à sua volta. Se precisar de mais informações, aperte △ e selecione Map para obter um mapa detalhado. Caso não haja um ponto branco de acesso a outra sala, você ainda não terminou de explorar aquela em que está.*

ARMAS

A enorme variedade de armas pode saturar-se no meio do jogo. Para simplificar, ajuste cada tipo de arma e armadura para todos os oito tipos diferentes de inimigos. No geral, todas as armas causam danos em todos os inimigos. Sempre que possível, repare seu item em oficinas (Workshops) e tente combinar diferentes tipos de lâminas, armaduras etc. Nunca se sabe o que é possível criar...

MAGIA

No decorrer do jogo, você poderá encontrar ou receber livros de magia chamados Grimoires. Eles ficam guardados no menu de itens até serem usados pela primeira vez. Em seguida, as magias que eles contêm passam para o menu de magias e são divididas em categorias únicas, como de ataque, Shaman etc.

ITENS

Os itens são achados em baús ou recebidos após batalhas. Alguns servem como magias. O item de cura, por exemplo, é bem útil, pelo menos até que você aprenda a magia correspondente. Se um inimigo usar um item Silence contra você, é possível recuperar força com itens de cura de seu inventório.

ELIXIRES

Os Elixires permitem que você aumente os diversos atributos de Ashley, como força e inteligência. Toda vez que utilizar esses itens, um dos atributos aumenta de um a cinco pontos. Salve o jogo antes de usá-los. Se conseguir apenas um ou dois pontos, recarregue e tente de novo. Quantos mais pontos, melhor! E eles podem garantir uma chance de cura numa batalha mais adiante.

HABILIDADES DE LUTA

Assim que Ashley aprender as habilidades de luta, você poderá acionar as habilidades Chain ou Defense. As habilidades Chain permitem que Ashley combine diferentes ataques, assim como combos em um jogo de luta. No entanto, em ***Vagrant Story****, dá para ajustar três tipos diferentes de efeitos para cada ataque ou até três habilidades de defesa. É necessário muito sincronismo para usar direito essas habilidades. Por exemplo: com as habilidades Chain, toda vez que Ashley atacar com uma arma, você deverá apertar o botão que aciona tal habilidade. Um ponto de exclamação vermelho (!) aparece na tela para avisar quando é para apertar o botão. Os gritos de Ashley e os sons das armas também ajudam a perceber a hora certa. Se fizer direito, apertando tudo na hora certa, você terá a chance de atacar de novo. Na segunda vez, você deverá apertar outro botão. Se der certo de novo, dá para tentar uma terceira vez. Depois é só repetir o processo até seu inimigo morrer. As habilidades de defesa funcionam da mesma maneira, mas você tem de apertar o botão quando é atacado. Elas ajudam a evitar mudanças de status, como envenenamento, tontura e paralisia, e até permitem que você roube HP ou MP de um inimigo.*

CUBOS

Existem vários tipos de cubos ao longo do jogo: os que podem ser deslizados, empurrados ou rolados; os normais, que são carregados; e também os magnéticos. Fique atento às orientações para saber de qual cubo estamos tratando durante o Detonado. Caso queira mais informações sobre cada um dos tipos de peças encontradas, consulte o manual do jogo.

Wine Cellar

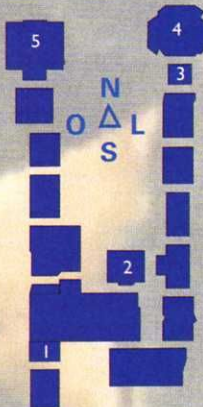
1 Worker's Breakroom

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

2 The Reckoning Room

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

3 Blackmarket of Wines

Baú:
- *Itens de status*

4 The Gallows

Chefe: *Beast*
Recompensa:
- *Chamomile Sigil*
- *Magia de Cura*
- *Magia Degenerate*

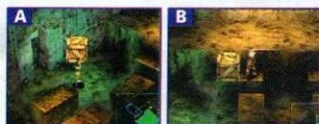
5 The Hero's Winehall

Chefe: *Undead*
Recompensa:
- *Elixir of Queens*
- *Elixir of Mages*
- *Magia Spirit Surge*

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

VAGRANT STORY

Catacombs

1 Persecution Hall

A – Destrua um dos cubos do canto e pegue o que restar
B – Coloque-o em cima do outro

C – Suba, pegue o mesmo cubo e coloque-o na plataforma acima
D – Depois carregue-o até o ponto em que possa subir nele para alcançar a abertura

2 Rodent-Ridden Chamber

Dessa vez, não será possível passar carregando um cubo
A – Coloque uma peça em cima da outra ao lado da plataforma
B – Pegue o cubo de cima e coloque-o contra a plataforma

Baú:
- Armas
- Itens de status

3 Hall of Dying Hope

A – Empurre o cubo uma vez
B – Mova-o de novo até que fique embaixo da abertura

C – Carregue o outro cubo e coloque-o em cima do primeiro
D – Escale-os para achar a entrada

4 Bandit's Hideout

A – Quebre o cubo do canto
B – Vá até ele e role a outra peça na direção da plataforma

C – Escale até a plataforma e empurre o cubo até debaixo do baú

Baú:
- Armas
- Itens de status

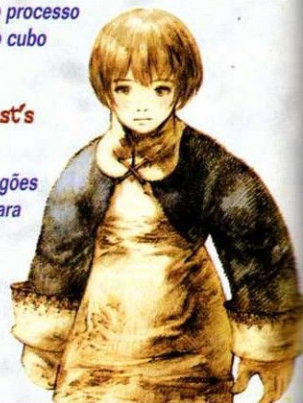
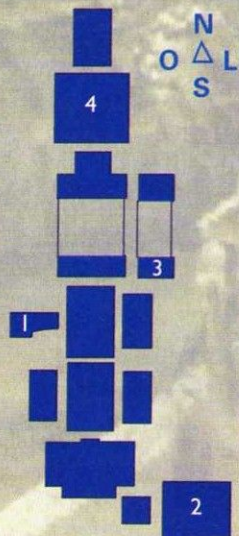
5 The Bloody Hallway

A – Mova o cubo que está mais abaixo e alinhe-o com o de acima. Suba nele e mova o seguinte na direção das peças que estão do outro lado da plataforma
B – Empurre o cubo até ele cair da plataforma e encaixar-se entre os dois cubos abaixo

C – Coloque um dos cubos normais na frente do que você acabou de derrubar. Pegue outra peça normal e coloque-a em cima do cubo rolante
D – Suba no cubo normal que está mais à frente, pegue o de cima e coloque-o na plataforma

E – Suba na plataforma, pegue o cubo normal e coloque-o na frente da abertura mais alta
F – Repita o processo com o outro cubo normal

6 The Beast's Domain

Mate os dragões pequenos para ganhar o seguinte:
- Armas
- Itens de status
- Lily Sigil

Sanctum

1 Prisoner's Niche

A – Fique de frente para os cubos próximos à parede e quebre aquele que está mais à direita
B – Fique no lugar do cubo que acabou de quebrar e empurre-o até os outros iguais

C – Pegue um dos cubos normais e coloque-o no topo do cubo recém-movimentado
D – Pegue o outro cubo normal e coloque-o em cima daquele que está ao lado do que você acabou de mover

E – Suba no cubo que está mais à esquerda e pegue o normal. Agora coloque-o sobre a outra peça normal
F – Suba

2 Hall of Sacrilege

Chefe: Evil
Recompensa:
- Elixir of Dragons
- Magia Prostasia

3 Passage of the Refugees

A – Quebre o cubo que está no topo da peça normal
B – Carregue o cubo até debaixo da plataforma e pule

4 The Cleansing Changry

Chefe: Dragon
Recompensa:
- Itens de status

Abandoned Mines B1

❶ Coal Mine Storage

Baú:
- *Armas*
- *Fern Sigil*

❷ The Battle's Beginning

Chefe: Dragon
Recompensa:
- *Hyacinth Sigil*
- *Magia Pyro Guard*

❸ The Smeltry

Chefe: Phantom
Recompensa:
- *Magia Sphere Spell*
- *Elixir of Queens*

❹ Rust in Peace

Baú:
- *Armas*
- *Elixir of Sages*
- *Magia Frost Fusion*

❺ Traitor's Parting

Chefe: Beast
Recompensa:
- *Elixir of Kings*
- *Magia Terra Guard*
- *Itens de status*

❻ Miner's Resting Hall

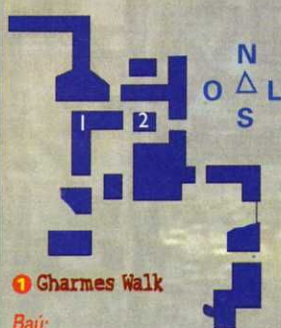
Baú:
- *Armas*
- *Magia Eureka*
- *Itens de status*

FUNÇÕES DO CONTROLE

Town Center East

C – Suba e mova o cubo para baixo, na direção do baú que está contra a parede
D – Desça e quebre o cubo que restou

E – Deslize o cubo na direção do baú e, em seguida, contra a parede
F – Empurre o cubo do topo na direção da primeira peça que deslizou

G – Apenas suba

❶ Gharmes Walk

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

❷ The House of Gilgitte

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*
- *Asas de fada (Faerie Wings)*

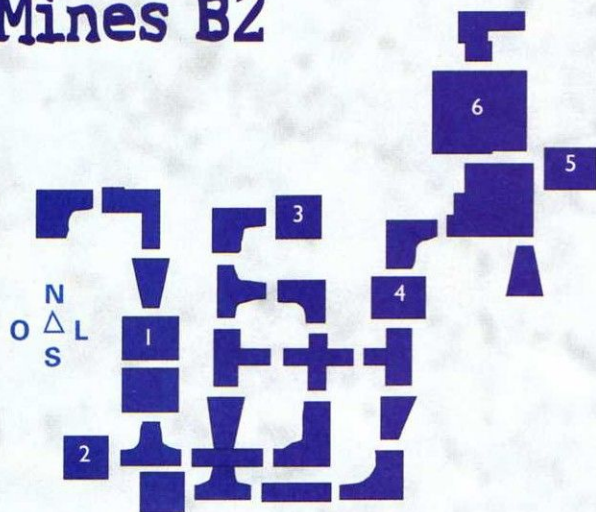
A – Quebre o cubo que está no topo, à direita, e empurre o da esquerda ainda mais à esquerda
B – Deslize o cubo na direção da parede

Town Center West

❶ Tricolas Flow

Chefe: Human
Recompensa:
- *Armas*
- *Chave Crimson*
- *Magia Explosion*
- *Magia Unlock*

VAGRANT STORY

Abandoned Mines B2

❶ The Miner's End

Chefe: Phantom
Recompensa:
- Magia Thunderburst
- Itens de status

❷ Hidden Resources

Baú:
- Armas
- Itens de status
- Magia Restoration

❸ Acolyte's Burial vault

Baú:
- Armas
- Magia Surging Balm

❹ Tomb of the Reborn

Chefe: Phantom
Recompensa:
- Magia Gaea Strike
- Itens de status

❺ Delusions of Happiness

Baú:
- Armas
- Itens de status
- Magia Spark Fusion

❻ Dining in Darkness

Chefe: Dragon
Recompensa:
- Tearose Sigil
- Magia Drain Mind
- Elixir of Queens

Snowfly Forest

The Snowfly Forest é uma das fases mais frustrantes do jogo. Aqui vai a manha para você passar dela sem enlouquecer. Começando em Fearie Circle (1), siga para o sul, passando por quatro áreas até chegar em Traces of the Beast (5). Em seguida, siga para oeste para chegar a uma área chamada Fluttering Hope (6). Depois continue no sentido sul para ir à área seguinte. Você chegará a Return to the Land (7), que é o local onde enfrentará o dragão.

Chefe: Dragon
Recompensa:
- Chave Bronze
- Magia Aero Guard
- Itens de status

Após a batalha, siga para o sul até chegar a The Spirit Trees (8). Vire-se para o norte imediatamente e saia dessa área pelo mesmo caminho de ida. O próximo destino será They Also Feed (9). Siga para oeste até The Yellow Wood (10). Depois vá para o sul, até Where Soft Rain Fell (11), e então para The Forest River (12). Lá você vai encontrar o Circle of Magic. Atravesse o rio para enfrentar alguns inimigos e encontrar um baú com:
- Armas
- Magia Invigorate

Siga para o norte até Lamenting of the Moon (13), e adiante até Running With the Wolves (14). Rumo ao leste, vá para You Are the Prey (15). Em seguida, siga para o norte até The Secret Path (16) e continue adiante, rumo a Hewn From Nature (17). Lá você lutará contra o chefe.

Chefe: Human
Recompensa:
- Armas
- Magia Disenchant
- Magia Soil Fusion

Mate o monstro Evil para ganhar o seguinte:
- Magia Tarnish
- Elixir of Queens

Siga para o norte após a batalha para chegar a Wood Gate (18).

Iron Maiden B1

Atenção: *você não deve entrar nessa área até possuir pelo menos quatro asas de fada (Fearie Wings). Daqui em diante, só será possível ganhar as asas de fada derrotando inimigos alados (Winged Beasts) na Snowfly Forest.*

❶ The Cauldron

Mate o monstro Phantom para ganhar o seguinte:
- *Mandrake Sigil*
- *Magia Exorcise*
- *Itens de status*

❷ Starvation

Mate o monstro Undead para ganhar o seguinte:
- *Kalmia Sigil*
- *Magia Poison Mist*

❸ The Wheel

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

❹ The Judas Cradle

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

❺ Spanish Tickler

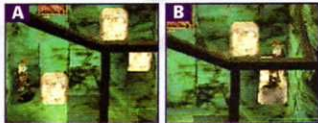
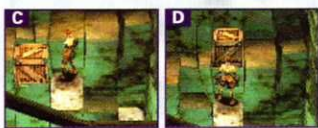
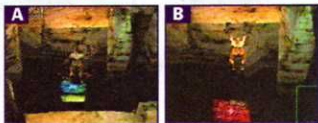
Mate o monstro Dragon para ganhar o seguinte:
- *Chave do baú*
- *Elixir of Queens*

❻ Burial

Chefe: Evil
Recompensa:
- *Colombine Sigil*
- *Elixir of Dragons*

❼ The Ducking Stool

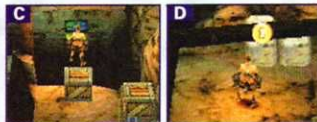
Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

❽ Wooden Horse

A – Role o cubo quatro vezes para o leste e uma vez para o norte
B – Suba nele e mova o cubo rolante na plataforma uma vez para o oeste

C – Suba de novo no rolante e pegue o cubo normal
D – Coloque essa peça na plataforma acima

❾ The Pear

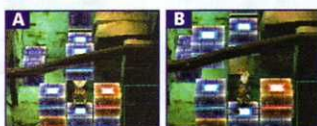
A – Suba na plataforma móvel e espere chegar perto do outro lado. Aperte rapidamente L2 e □ e use Fixate
B – Se você não acertar o pulo é porque a plataforma não estava suficientemente perto do outro lado

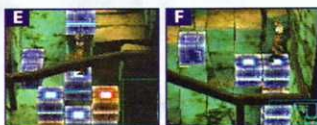
NA VOLTA...

❾ The Pear

A – Quebre os dois cubos no canto
B – Vá até esse local e empurre o cubo uma vez para o norte. Fique atrás do cubo e empurre-o uma vez na direção leste

C – Suba no cubo que acabou de mover, use o Fixate na plataforma e pule
D – Assim que tiver cruzado o abismo, não mova nenhum cubo

E – Use as asas de fada (Fearie Wings) e vire Ashley um pouco para a esquerda durante o pulo. Pode ser que você tenha de tentar mais de uma vez

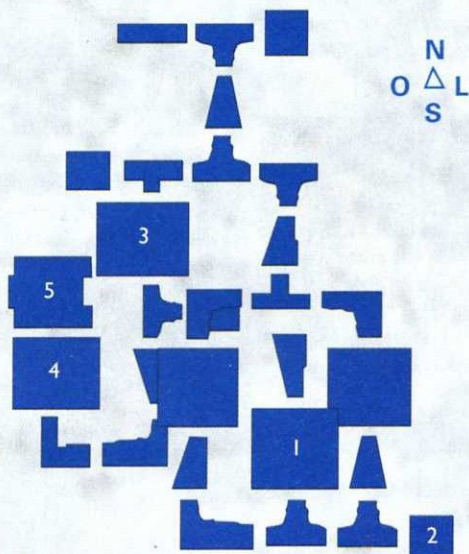
❿ Bootikens

A – Fique entre os cubos magnéticos vermelho e azul e pegue o outro azul na plataforma
B – Coloque-o em cima do outro cubo azul à esquerda. Ele vai flutuar

C – Agora pegue o outro cubo azul na plataforma
D – Jogue-o no local onde você estava (entre os dois cubos). Ele vai flutuar sobre o cubo azul

E – Suba nele e pegue o cubo azul que está flutuando à esquerda
F – Derrube-o de volta na plataforma

G – Suba no cubo que acabou de derrubar, vire-se e pegue-o
H – Coloque-o então sobre o cubo azul que está flutuando

I – Suba e fique de frente para a plataforma acima. Posicione-se como se estivesse quase caindo (com a sombra de Ashley flutuando no espaço)
J – Use as asas de fada para subir até a plataforma

VAGRANT STORY

Limestone Quarry

1 Dream of the Holy Land

Chefe: *Phantom*
Recompensa:
- *Magia Avalanche*
- *Elixir of Sages*
- *Itens de status*

2 Bonds of Friendship

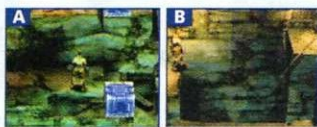
Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*
- *Magia Blessing*

3 Torture Without End

Chefe: *Evil*
Recompensa:
- *Armas*
- *Elixir of Queens*
- *Itens de status*

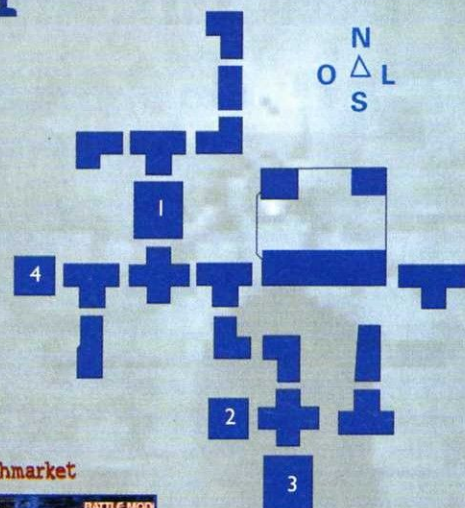
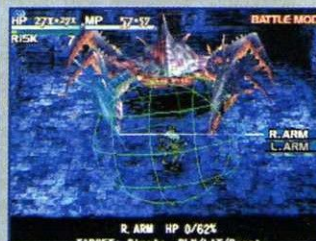
4 Hall of the Wage-Paying

Chefe: *Dragon*
Recompensa:
- *Magia Aqua Guard*
- *Itens de status*
- *Elixir of Queens*

5 Tunnel of the Heartless

A – Ignore os cubos dessa sala
B – Fique na plataforma, do lado esquerdo da porta, e use as asas de fada para pular

Under City West

N
O L
S

1
4
2
3

1 Underdark Fishmarket

Chefe: *Beast*
Recompensa:
- *Itens de status*
- *Elixir of Queens*
- *Magia Luft Fusion*

2 Children's Hideout

Baú:
- *Armas*
- *Magia Dispel*

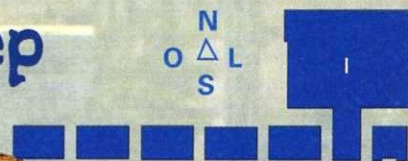
3 Fear of the Fall

Mate o monstro (Phantom) para ganhar o seguinte:
- *Cattleya Sigil*
- *Magia Meteor*

4 Larder for a Lean Winter

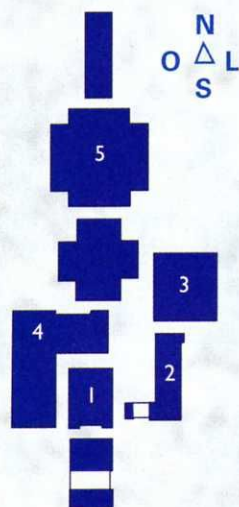
Baú:
- *Elixir of Sages*
- *Itens de status*
- *Clematis Sigil*

The Keep

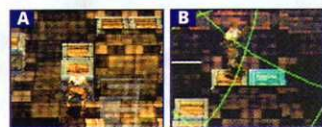
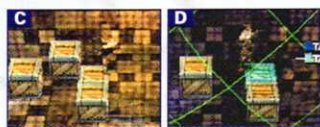
N
O L
S

Depois de encontrar os oito Sigils (lembre-se de que é preciso jogar diversas vezes para que todos eles estejam disponíveis), essa área terá oito minibatalhas.

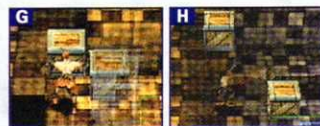
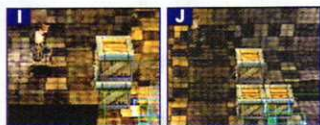
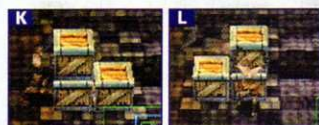
1 Warrior's Rest

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

Temple of Kiltia

❶ Hall of Prayer

Mate o monstro (Evil) para ganhar o seguinte:
- *Armas*
- *Magia Clearance*
- *Itens de status*

❷ Those Who Drink the Dark

A – Mova o cubo de cima para o oeste
B – Quebre o cubo do canto e fique nesse local

C – Empurre o cubo para o sul cinco vezes
D – Destrua a peça e fique no local dela

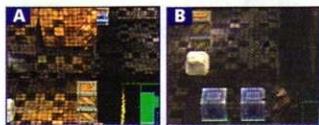
E – Empurre o cubo uma vez para o leste
F – Alinhe-o com o outro que está abaixo. Depois empurre-o para o norte três vezes

G – Empurre o cubo uma vez para o oeste
H – Em seguida, empurre-o para o norte seis vezes

I – Alinhe o cubo com o que está abaixo e empurre-o para o norte até ficar ao lado de outra peça
J – Mova o cubo para o norte uma vez para que ele caia na plataforma. Depois mova-o uma vez para o leste

K – Empurre o cubo uma vez para o norte
L – Mova-o uma vez para o oeste para voltar à plataforma

M – Para finalizar, mova o cubo para o norte até que ele fique sob a abertura

❸ The Capel of Meschaunce

Mate o monstro (Beast) para ganhar o seguinte:
- *Armas*
- *Elixir of Queens*
- *Itens de status*

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*
- *Chave Silver*

❹ The Resentful Ones

A – Na primeira sala, use a asa de fada e pule do topo dos dois cubos empilhados no canto
B – Empurre o cubo que está ao norte na direção da peça que pode deslizar

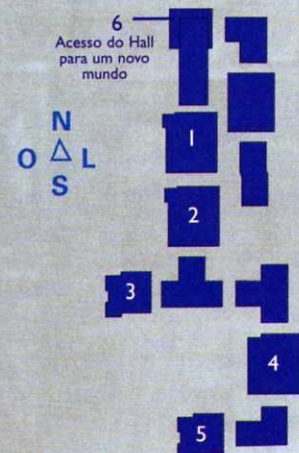
C – Empurre o cubo rolante uma vez para o norte e três vezes para o oeste
D – Depois empurre o cubo mais ao sul para o oeste. Ele vai parar quando encostar na outra peça

E – Volte e role o cubo uma vez para o norte
F – Mova o cubo para o oeste. Ele vai encostar em outro cubo e alinhar-se com um terceiro que desliza

G – Empurre o cubo de cima duas vezes para o norte
H – Pule na plataforma

❺ Chamber of Reason

Chefe: Human
Recompensa: nenhuma

Under City East

❶ Place of Free Words

Mate Beast para ganhar o seguinte:
- *Magia Herakles*
- *Itens de status*

❷ Bazaar of the Bizarre

Chefe: Evil
Recompensa:
- *Armas*
- *Eulelia Sigil*
- *Item de status*
- *Elixir of Mages*
- *Magia Teleportation*

❸ Weapons Not Allowed

Mate Evil para ganhar o seguinte:
- *Armas*
- *Magia Radial Surge*

Baú:
- *Armas*
- *Magia Psychodrain*
- *Chave Iron*

❹ Gemsword Blackmarket

Chefe: Evil
Recompensa:
- *Melissa Sigil*
- *Magia Enlighten*
- *Itens de status*

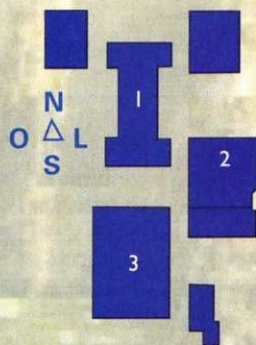
❺ Sale of the Sword

Baú:
- *Armas*
- *Magia Leadbones*
- *Stock Sigil*

❻ Catspaw Blackmarket

Baú:
- *Armas*
- *Magia Stun Cloud*
- *Aster Sigil*

VAGRANT STORY

Great Cathedral B1

❶ Truth and Lies

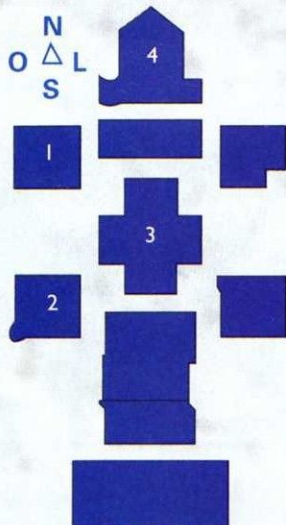
Chefe: *Phantom*
Recompensa:
- *Elixir of Queens*
- *Magia Flame Sphere*

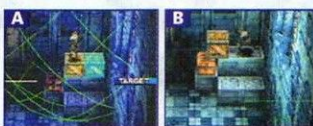
❷ Struggle for the Soul

Chefe: *Beast*
Recompensa:
- *Itens de status*
- *Elixir of Queens*

❸ Order and Chaos

Mate o monstro (Phantom) para ganhar o seguinte:
- *Elixir of Queens*
- *Magia Avalanche*

Great Cathedral L1

❶ The Flayed Confessional

Chefe: *Phantom*
Recompensa:
- *Elixir of Queens*
- *Magia Thunderburst*

A – Quebre o cubo colado na parede
B – Em seguida, vá até o local onde está o cubo quebrado

C – Empurre o que restou da peça até derrubá-la na frente do baú
D – Suba no cubo e abra o baú

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*

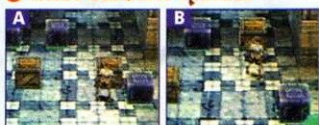
❷ Monk's Leap

Mate o monstro (Evil) para ganhar o seguinte:

- *Laurel Sigil*
- *Elixir of Queens*
- *Magia Explosion*

❸ A Light in the Dark

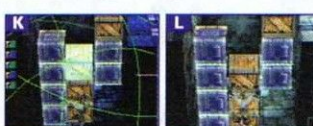
Mate o monstro (Dragon) para ganhar o seguinte:
- *Acacia Sigil*
- *Itens de status*

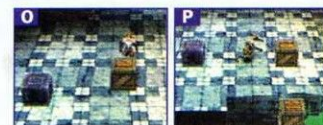
❹ Where Darkness Spreads

A – Para solucionar esse quebra-cabeças, posicione Ashley de frente para o leste
B – Depois empurre o cubo três vezes para o leste

C – Vá até o cubo que desliza e empurre-o para o sul uma vez
D – Depois empurre esse mesmo cubo uma vez para o oeste. Ele vai cair num buraco

E – Volte e empurre o cubo que desliza uma vez para o sul
F – Depois empurre-o uma vez para o oeste. Ele cairá no buraco

G – Deslize o cubo uma vez para o oeste
H – Empurre o outro cubo para o oeste, até deixá-lo na extremidade da plataforma

I – Deslize o cubo uma vez para o norte
J – E uma vez para o oeste, para derrubá-lo num buraco

K – Pule no buraco, vire-se para o norte e destrua um dos cubos
L – Empurre a peça que está no topo para derrubá-la entre as duas pilhas de cubos

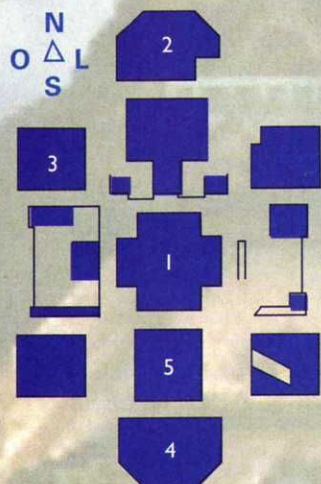
M – Escale o buraco e deslize o cubo que está ao lado da porta uma vez para o norte
N – E uma vez para o oeste, para que ele caia no buraco

O – Agora empurre o cubo que restou uma vez para o oeste
P – E duas vezes para o sul

Q – Deslize o cubo uma vez para o sul
R – E para o oeste, até derrubá-lo de novo

S – Mova o último cubo que restou uma vez para o norte
T – E quatro vezes para o oeste, para que ele também caia no buraco

U – Quebre o cubo mais próximo da plataforma
V – E mova o outro cubo para perto do baú

Baú:
- *Armas*
- *Itens de status*
- *Elixir of Queens*

Great Cathedral L2

1 The Hall of Broken Vows

Mate o monstro (Dragon) para ganhar o seguinte:
- Calla Sigil
- Itens de status

2 An Arrow Into Darkness

A – Fique de frente para os dois cubos que deslizam e mova o da esquerda duas vezes para o oeste
B – Agora deslize o da direita uma vez para o oeste

C – Deslize o mesmo cubo uma vez para o sul
D – Vá até o outro cubo e também empurre-o uma vez para o sul

E – Fique atrás do cubo que desliza e mova-o uma vez para o leste. Essa parte é complicada, pois o espaço para a movimentação do cubo é bem pequeno. Fique tentando
F – Agora empurre o mesmo cubo uma vez para o sul

G – E depois uma vez para o oeste
H – Suba nesse cubo e abra o baú

Baú:
- Armas
- Itens de status

3 Maelstrom of Malice

Baú:
- Elixir of Queen
- Elixir of Mages
- Magia Radial Surge

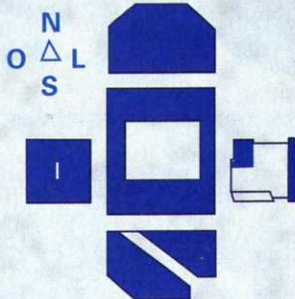
4 The Melodics of Madness

A – Mova o cubo uma vez para o sul e depois para o oeste
B – Empurre o outro cubo uma vez para o leste

C – Agora deslize o cubo do topo três vezes para o sul e uma vez para o leste
D – Mova-o uma vez para o sul

5 What Ails You, Kills You

Chefe: Phantom
Recompensa:
- Magia Meteor
- Elixir of Dragoons

Great Cathedral L3

1 Hopes of the Idealist

Chefe: Phantom
Recompensa:
- Palm Sigil
- Elixir of Queens
- Magia Gaea Strike

Great Cathedral L4

Antes de subir as escadas para encontrar Sydney e Guildernstern, verifique se explorou todas as áreas em Lea Monde e também se suas armas foram todas recuperadas (use o teletransporte para ir a alguma área não explorada ou a uma oficina). Depois que subir as escadas em Cathedral L4, não haverá volta.

A transformação de Guildernstern ocorre em duas fases. Durante a primeira, ele possui magias bem poderosas, mas você consegue evitá-las usando Disenchant. Já os ataques especiais de Guildernstern são mais difíceis. O jeito é correr na direção dele assim que a batalha começar e acertá-lo com habilidades Chain. Use o Analyze em Guildernstern após alguns golpes, quando você sentir que ele está enfraquecido e pronto para entregar o jogo. Antes de eliminá-lo, porém, você deverá maximizar seu HP e MP e acionar o Disenchant. Sabe por quê? É que após derrotar esse inimigo na primeira fase, você vai enfrentar o monstro mais difícil de todo o jogo. É a segunda fase de Guildernstern.

Essa última fase é realmente muito difícil de passar. O cenário Circle of Light fica girando, e Guildernstern se move também no sentido oposto. Mantenha-se parado na extremidade da plataforma e fique apertando ○. Lembre-se de acionar o Disenchant após cada ataque, e use Instill, Phantom Pain e Heavy Shot nas habilidades Chain. Com um pouco de sorte, você conseguirá se livrar de Guildernstern... para sempre! ■

Dicas

TENCHU 2

Seleção de level
Na tela, segure R1 e aperte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑ e X.

Edição da missão
Entre no editor da missão e selecione Edit Mission. Clique em New Mission, segure L2 e aperte ○, ○, □, ←, →, ○, ○ e □. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Mais opções no editor da missão
Simplesmente avance no jogo para conseguir mais opções no editor de missões. De acordo com os níveis alcançados pelo personagem, novos tilesets estarão disponíveis no editor.

Jogue com Tatsumaru
Termine o jogo com Rikimaru e Ayame para habilitar Tatsumaru.

WINNING ELEVEN 4

Time Old Japan
Termine as Olimpíadas com o time do Japão.

Copa bônus
Termine o jogo com todas as ligas e copas no nível muito difícil. Assim os times European All-Star, World All-Star, Classic European All-Star e Classic World All-Star serão destravados.

Estádio bônus
Vença a Copa Konami em qualquer nível de dificuldade para destravar o estádio Clubhouse no modo Exibição.

Ouça o locutor no modo Treinamento
Se você estiver cansado de escutar os repetitivos tambores no modo de treinamento, pause o jogo. Selecione Audio Settings e desligue a opção Play-by-Play. Retorne ao jogo, e você escutará os comentários do locutor, John Kabira.

NIGHTMARE CREATURES 2

Seleção de nível
No menu principal, escolha a opção New Game. Aperte L1, R2, ○, □ e depois Select. Selecione New Game de novo e aperte → para selecionar o nível. Comece o jogo apertando X.

Atravesse paredes
No menu principal, aperte L1 + R2 + ○ + □ + Select. Se você entrar com o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Invencibilidade
Pause o jogo e então aperte L1 + R2 + ○ + □ + Select. O menu Cheats irá aparecer, com a opção Hero Unlimited Live.

COOL BOARDERS 4

Todos os profissionais, pranchas e montanhas
Digite o nome **Icheat**. Se fizer corretamente, a frase **Hey, no cheating** aparecerá.

Todos os eventos especiais
Digite o nome **Imspecial**. Se fizer corretamente, a frase **Hey, no cheating** aparecerá.

Jogue como Fast Eddie
Complete novato no Trickmaster para habilitar Fast Eddie.

Jogue como um urso
Quebre todos os recordes na França e complete o evento especial para habilitar o urso.

Jogue como um boneco de neve
Quebre todos os recordes no Japão e complete o evento especial para habilitar o boneco de neve.

Personagem Misterioso
Complete o torneio de Colorado com Jimmy Halop. Você ouvirá **Cool Man** como confirmação.

Controle o replay
Segure R1 ou R2 e aperte: ↓ para parar o replay, ← para câmera lenta, ou → para ver o replay rapidamente.

COUNTDOWN VAMPIRES

Jogue como Vampire Keith
Digite **Prince** como primeiro nome e **Darkness** como último. Vampire Keith jogará com uma luva energizada e alguns socos.

Gráficos escondidos
Digite **Yuka** como primeiro nome e

Kobayashi como último. No computador, vá ao segundo (ou ao seguinte) Save Point para visualizar a atriz Yuka Koabayashi, em quem Misato foi baseado. Duas figuras aparecerão em cada Save Point (após o segundo).

Sequência final alternativa
Deixe Geils matar você para ver o final alternativo.

Modo Special
Complete o jogo em menos de sete horas para desbloquear o modo Special.

Tipos de sangue e vampiros
Selecionando o sangue (A, B, O ou AB) no início do jogo, você notará uma diferença no tipo e na dificuldade dos vampiros que serão encontrados posteriormente.

CHOCOBO'S DUNGEON 2

Seqüência bônus
Termine o jogo e espere os créditos acabarem. Outra parte do game irá começar. Complete a sessão bônus para ver outro final.

CYBERBOTS

Jogue como Zero Gouki
Ganhe o jogo com cada um dos pilotos da fileira de baixo da Pilot Selection Screen (Chiyomaru Kaguru, Shade e Devillote). Então Super 8, Gaits, Helion e Warlock ficarão disponíveis na tela VA Selection. Ganhe o jogo com qualquer um dos pilotos originais. Se fizer corretamente, você verá uma mensagem perto do final. Na tela VA Selection, Gouki deverá aparecer bem embaixo, ao pé de Warlock. Um método alternativo para habilitá-lo é ganhar o jogo em qualquer nível de dificuldade acima de quatro estrelas, sem usar continuação alguma. Assim, Gouki poderá ser selecionado nos modos Vs. e Arcade.

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX

Todas as músicas
Selecione Arcade Mode apertando Start. Então escolha os modos Easy, Normal ou Hard e aperte →, →, →, →, →, →. Como alternativa, selecione o modo Hard e aperte →, →, →, →.

Modo Super
Na tela título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ← e →. Assim o jogo será carregado mais rapidamente, com menos movimentos dos caracteres na tela.

Modo Paint
Entre na tela de opções e configure: level 7; Max Stage em 5 (fácil), 3 (normal) ou 1 (difícil); Time Limit On; e Game Over em 2nd Remix. Na tela título, aperte →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑ e ↑. Depois aperte Select no menu.
Obs: *Essa dica permite que você pinte suas próprias setas.*

Modo Another
Aperte ↓ + ↓ na tela de seleção do modo de jogo.

Modo Maniac
Selecione Another Mode e aperte ↓ + ↓ na tela de seleção do modo para voltar ao normal. Então habilite Another Mode ou Maniac mode. Na tela de seleção do modo, aperte ↑ + ↑.

Para habilitar os modos a seguir, na tela de seleção de músicas aperte:

Modo Left
Aperte Select, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ← e ←.

Modo Right
Aperte Select, →, →, →, →, →, →, → e →.

Modo Hidden (oculto)
Aperte Select, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ e ↓.

Modo Shuffle (arrastar os pés)
Aperte Select, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, → e ←.

Modo Mirror
Aperte Select, ←, →, ←, →, ←, →, ← e →.

Modo Little
Aperte Select, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓ e ↑.

Mude o estilo da dança
Segure X e então aperte Start para alternar entre os estilos solteiro, versus, casal e duplo.

Modos Non-Stop Revolution e Non-Stop Order
Termine o modo Arcade 50 vezes no grau de dificuldade normal, ou 200 vezes no difícil.

Jogue com a música final
Entre no menu de opções e configure o final para 2nd Remix. Termine o modo Arcade sem falhar. Quando os créditos começarem a aparecer, você verá também um cursor de dança. Dance a música até o final para conseguir uma nota SS. Se você tiver concluído sua performance com perfeição, ouvirá um som de confirmação. Retorne de novo ao menu e aperte Select. Na sessão do bônus, você terá acesso a uma trilha extra, que permitirá que a música final seja então executada para dança.

DICA DO LEITOR

Lennon Chaves Coelho foi o vencedor do mês. Ele faturou 5 memory cards pela dica maneira de *SF EX 2 Plus*!

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Consiga de uma vez todos os personagens secretos

Aperte Start 2 vezes com a opção Bonus iluminada, depois 4 vezes com Director, uma com Practice e 5 com Arcade. Atenção: essa dica só serve para a versão japonesa. Quem tem a americana deve trocar Start por Select.

Lennon Chaves Coelho
Porto Alegre, RS

SYPHON FILTER 2
Mate os inimigos de colete com apenas um tiro

Depois de pausar o jogo, coloque o cursor em Weaponry e aperte L2, Select, ○, □ e X. Em seguida, vá à tela Options e selecione Cheat.

Henrique Rezende
henrique.rezende@bol.com.br

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000
Faça seu personagem virar um super-herói

Cada vez que você for escolher a modalidade, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○ e X. Você escutará um som como confirmação.

Heathcliff Marinho de Freitas
jocliff@uol.com.br

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UM VOLANTE MEGA RACE

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. No mês que vem, o ganhador levará um volante Mega Race. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para **psm@novacultural.com.br**

ROLLCAGE: STAGE 2

Modo Cheat
Digite a senha **I.want.it.all.and.I.want.it.now!** para desbloquear todos os carros, modos, pistas e mais.

Todas as pistas
Digite a senha **Now.that's.what.I.call.racing.147**.

Todas as pistas de combate
Digite a senha **You.have.a.lota.exploding.to.do**.

Todos os carros
Digite a senha **Wheels,.metal,.its.....the.bin!**.

Carros ATD fantasma
Digite a senha **Wll.if.it.aint.them.pesky.kids**.

Modo Demolition
Digite a senha **Is.it.cold.in.here.or.is.it.just.me?**.

Modo Mega Speed
Digite a senha **Look.out!.its.andy. green**.

Modo Mirror
Digite a senha **I.am.the.mirror.man,.ooooooooo!**.

Modo Pursuit
Digite a senha **Pursuit,.a.suit.made.from.cats**.

Modo Rubble Soccer
Digite a senha **Im.obviously.sick.as.a.parrot**

Modo Survivor
Digite a senha **Here.today,.gone,.late.afternoon**.

Campanha Masters mais difícil
Digite a senha **Masters.is.as.hard.as.nails.mon!**.

SPEC OPS: STEALTH PATROL

Modo Cheat
No menu principal, segure Select e aperte ←, ←, →, →, ↑, ↓, □, △, L1, L1 e Start para destravar o menu Cheat.

OGRE BATTLE

Batalha Dragon's Heaven
Digite o nome **Fireseal** para iniciar Dragon's Heaven com um exército forte.

Modo Turbo
Digite o nome **Gotohell**. Nota: isso afetará os dois lados do jogo.

Teste de música
Digite o nome **Music/on**.

SUIKODEN 2

Entrada aleatória de nomes
Na tela de entrada de nomes, selecione Determine e depois aperte L2+R2.

"Potch" máximo
Obs: *você já deverá ter recrutado o dono da loja de armaduras para o seu exército, pois isso é difícil de fazer. Vá então para a loja e utilize o exemplo a seguir (a operação envolve alguns cálculos simples):*
– Equipe um dos personagens com a Dragon Armor (23 mil potchs) e tenha a certeza de que pelo menos dois outros personagens ainda não estão armados. Você deve ter também entre 23 mil e 30 mil potch. Fale com o dono da loja e escolha a Dragon Armor para comprar. Quando for guardar a armadura na sacola, opte por vesti-la no personagem que já está usando a Dragon Armor. Em vez de vender a armadura velha ou guardá-la, cancele a ação. Você ainda estará na loja, e então compre os dois personagens sem armaduras. O medidor de potch deverá indicar algo em torno de 999.999.

TATICS OGRE

Modo Music
Digite o nome **Music on** para destravar o modo musical, que disponibilizará um fundo musical em todos os estágios do jogo.

MEDIEVIL 2

Modo Cheat
Pause o jogo, segure L2 e aperte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →. Para a versão PAL, segure L2 e aperte ←, ↑, □, △, →, ○, ↑ e □ enquanto estiver jogando. Pause o jogo e repetidamente aperte ↓ para ter acesso à opção Cheat com saúde infinita, todas as armas, mudança de nível e dinheiro infinito.

Derrote Tyrannosaurus Wrecks (forma 1)
Espere-o parar para então ir até as costas dele e espetar seu cérebro. Repita a operação duas vezes.

Derrote Tyrannosaurus Wrecks (forma 2)
Espere-o parar para então atirar em sua cabeça. Repita isso três vezes.

Derrote Mecha-Elephants
Corra por baixo deles e atire no Imp do banco do motorista. Você deverá atirar três vezes.

Derrote Mega-Elephant
Simplesmente bata nas chaves quando o robô estiver sob os ímãs. Repita isso três vezes.

Derrote Dogman e Mander (round 2)
Essa luta será mais fácil se você tiver a espada mágica e a arma medieval Crossbow. Use a espada mágica no Dogman e a Crossbow no Mander.

Derrote Iron Slugger
O melhor ataque para usar nele é o Jawbreaker (segure R2 + □). Se você perder pelo menos dois membros, espere a rodada finalizar para consegui-los de volta.

Derrote The Count (forma 1)
Quando ele ficar em pé no meio do quarto, faça

com que o espelho mais próximo fique virado para ele. Deixe-o atirar as bolas brancas no espelho, e repita isso quatro vezes.

Derrote Jack O Estripador

Evite-o até ele atacar Kia. Se ela estiver ferida, use boa iluminação nela.

Derrote The Demon

Em vez de atacar o demônio, vá para cima de Paleothorne. Para derrotá-lo, use a arma Gatlin quando ele estiver voando. Mas cuidado com os mísseis que Paleothorne atira. Repita isso quatro vezes.

SPEED PUNKS

Corra como Cosworth

Termine em primeiro lugar todas as corridas no Easy Tournament. Depois desafie Cosworth em Millenium Park.

Corra como Tetsuo

Termine em primeiro lugar todas as corridas no Medium Tournament. Depois desafie Tetsuo em City One.

Corra como Beamer

Termine em primeiro lugar todas as corridas no Hard Tournament.

Começo rápido

Aperte □ até a luz verde desaparecer. Depois mantenha X apertado.

Turbo total

Mantenha o freio apertado e acelere ao mesmo tempo. Faça dois giros de 360° e depois solte os freios para conseguir o turbo total.

Turbo fácil

Mantenha o freio apertado e acelere ao mesmo tempo. O kart deve ficar parado no mesmo lugar. Quando soltar os freios, o turbo será automaticamente ativado.

RAYCRISIS

Modo Free Play

Na tela Press Start, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte Start. Ainda segurando L1 + L2 + R1 + R2, aperte ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑ e Start. Se você fizer corretamente, ouvirá a frase **Limiter released**. Vá à tela de configuração e desligue o limite de crédito para habilitar o modo Free Play. Outra alternativa é jogar um total de 200 vezes.

Seleção de level

Complete o modo Arcade no nível de dificuldade Combat. Entre na tela de configuração para ver a nova seleção.

Modo 13 Ships

Complete o modo Extra no nível de dificuldade Combat. Entre na tela de configuração para ver a nova seleção.

Diminuindo a cotação

Complete o modo Arcade ou Extra no nível de dificuldade 13 Ships. Entre na tela de configuração para ver a nova seleção.

CHESS MASTER

Force uma jogada

Enquanto estiver jogando no modo Single Player, aperte ○ para forçar a CPU a movimentar uma peça antes de concluir todos os cálculos.

Sugestão rápida

Na sua vez de jogar, aperte ○ para obter uma sugestão rápida.

FEAR EFFECT

Para executar as dicas abaixo, primeiro entre na tela de opções e selecione Credits:

Saúde infinita

Pressione L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, → e □.

Munição máxima

Pressione L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ← e △.

Fogo rápido

Pressione L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑ e ↓.

Morte súbita com todas as armas de fogo

Pressione L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓ e R1.

Morte súbita com todas as armas Melee

Pressione L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓ e L1 para matar qualquer inimigo com um golpe de faca ou um soco-inglês.

Solução instantânea de quebra-cabeças

Pressione L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓ e ↑.

Modo Expert

Pressione ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, → para lutar contra inimigos mais difíceis.

TARZAN

Modo Cheat

No menu principal, aperte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓ e ↓. Depois, selecione Cheat abaixo da opção Load Game. ***Obs:*** *aperte ← quando estiver selecionando o level para ter acesso a um nível extra.*

Seleção de level

Ative o código Cheat Mode. No menu Cheat, aperte L1, R1, L1, R1, L1, R1,L1, R1, L2 e R2. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Vidas infinitas

Ative o código Cheat Mode. No menu Cheat, aperte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2 e R2. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

PARAPPA THE RAPPER

Mude a voz de Parappa
Complete os dois primeiros levels com escore Cool. Depois aperte X, X, X, △, ○, △, □, □, →, ←, □, X e termine o level seguinte normalmente. No level 4, aperte X, □, △, ○ e X para alterar a voz de Parappa. Segure R1 e aperte ○ ou △ para ouvir as vozes de outros personagens do jogo.

Jogue como um besouro
Para jogar como o besouro que você enfrentou no último estágio, termine o primeiro quadro em Cool, o segundo e o terceiro em Good, e o quarto e quinto novamente em Cool. Termine o último estágio de Good, e então a palavra Cool vai ficar piscando. Se você seguir essas indicações, um novo jogo, chamado Beetle Rappa, irá aparecer como opção.

Fase bônus
Complete cada level com escore Cool para destravar uma fase bônus, em que Sunny Funny e Katy Kat estarão dançando em cima de uma mesa.

SUPERCROSS 2000

Para executar as dicas a seguir, entre no menu Select Event e aperte R1 para ter acesso à tela de Cheat. Em seguida, siga a instrução da artimanha desejada:

Sem acidentes
Digite o código **Nocr4sh**.

Ângulos adicionais
Digite o código **Mor3c4ms**.

Botão de salto extra
Digite o código **Hop**. O botão extra será L1.

Cancele o reinício da pista
Digite o código **Noofftr4ck**.

Cancele a mudança de pista
Digite o código **Skippingok**.

Motos grandes
Digite o código **Bigbk3s**.

Jatos grandes de sujeira
Digite o código **B1gspr4y**.

Faça todos os adversários bloquearem você
Digite o código **Blockm3**.

Corredores gigantes
Digite o código **G14ants**.

Corredor sem cabeça
Digite o código **H34dl3ss**.

Sem corredores
Digite o código **Nor1d3rs**.

Gravidade da Lua
Digite o código **Moon**.

Gravidade de Vênus
Digite o código **V3nvs**.

Gravidade de Marte
Digite o código **M4rs**.

Gravidade de Mercúrio
Digite o código **M3rcvry**.

Gravidade de Júpiter
Digite o código **Jvp1t3r**.

Gravidade de Saturno
Digite o código **S4tvrn**.

Gravidade de Urano
Digite o código **Vr4nvs**.

Gravidade de Netuno
Digite o código **N3ptvn3**.

Gravidade de Plutão
Digite o código **Plvto**.

Truques
Respire fundo, depois aperte ○ e mova o botão D no sentido indicado para conseguir os movimentos correspondentes:

Movimento	Código
Banzai	←, →
Bar Hop	↑, ←, →
Can Can	↓, →, ↑
Cliff Hanger	→, ↓, ←
Cordova	←, ↑, →
Heel Clicker	↓, ←, ↑
Nac Nac	←
No Footer	↓
No Hander	↑
Nothing	→, ↑, ←
Pancake Whip	→
Rear Fender Grab	↑, ↓
Saran Wrap	↑, →, ↓
Side Heel Click	→, ←
Super Fender Grab	↑, ←, ↓
Superman	←, ↓, →
Vert Fender Grab	↓, ↑

TEST DRIVE 6

Todos os carros
Digite o código **Dfgy**.

Todas as pistas
Digite o código **Ererth**.

Todas as pistas rápidas
Digite o código **Cvcvbm**.

Nenhuma pista rápida
Digite o código **Ocvcvbm**.

Pistas curtas
Digite o código **Qtfhyf**.

$6,000,000
Digite o código **Akjgq**.

Todos os desafios
Digite o código **Opiop**.

Nenhum desafio
Digite o código **Opoiop**.

Desativar Checkpoints
Digite o código **Ffoemit**.

Ativar Checkpoints
Digite o código **Noemit**.

Desativar o modo The Bomber
Digite o código **Rfgtr**. Como alternativa, vença todos os pilotos nas pistas de Paris, Roma, Nova Iorque, Hong Kong e Londres no modo Cop Chase.

TRASHER: SKATE AND DESTROY

Pontos extras

Pause o jogo durante uma corrida com tempo marcado, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○ várias vezes seguidas. Assim você aumenta 5 mil pontos em seu escore de uma só vez.

Skatista com roupa de abelha

Selecione Roach sem chapéu e digite o nome Beesuitguy. Assim você habilita um skatista com bastante status, que pode executar enormes Ollies e 540s.

Boards bônus

Selecione um dos seguintes personagens e digite o nome correspondente para destravar um Board oculto:

Personagem	*Nome*
Axl	**Somber**
Cyrus	**Marduk**
Jasmine	**Toddland**
Kahli	**Zontar**
Roach	**Bytor**
Scab	**Venge**
Any	**Rockstar**
Any	**Zaxis**

Movimentos bônus

Após terminar o jogo com cada um dos personagens, você ganha como recompensa os seguintes movimentos:

Axl	Darkslide
Cyrus	Impossible
Jasmine	Airwalk
Kahli	Kickflip Casper
Roach	Double Kickflip
Scab	DDP

007: TOMORROW NEVER DIES

Desbloquear todas as missões

No meu principal, aperte Select, Select, ○, ○, L1, L1, ○, L1 e L1. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Ver todas a seqüências FMV

No menu principal, aperte Select, Select, ○, ○, L1, L1, L1, L1, L1, L1 e L1 para habilitar todas as seqüências FMV na seleção Mov, em Options. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

Para executar as próximas dicas, primeiro pause o jogo. Se você entrar com os comandos corretamente, a pausa será invalidada e o jogo voltará automaticamente ao normal:

Invencibilidade

Aperte Select, Select, ○, ○, △ e Select. Para desativar o comando, repita a operação.

Health (saúde) máxima

Aperte Select, Select, ○, ○, ↑, ↑ e ↓.

Health (saúde) mínima

Aperte Select, Select, ○, ○, ↓, ↓ e ↑.

Modo Ethereal

Aperte Select, Select, ○, ○, △, △, △ e △ para atravessar qualquer objeto. Para desativar o comando, repita a operação.

Câmera Cheat

Aperte Select, Select, ○, ○, R2 e R2 para ativar a câmera Cheat, que permitirá que você percorra toda a fase. Use R1 para ir para a frente, L1 para voltar, L2 para ir para a esquerda e R2 para a direita, △ para subir, e X para descer. Para desativar o comando, repita a operação.

Correr mais rápido

Aperte Select, Select, ○, ○, □, □, ○ e ○. Para desativar o comando, repita a operação.

Congelar todos os objetos

Aperte Select, Select, ○, ○, Select, Select, △ e △ para congelar todos os objetos no jogo (incluindo os inimigos). Assim você poderá literalmente correr até o fim do level. Para desativar o comando, repita a operação. ***Obs:*** *tudo que está congelado acompanha você conforme sua movimentação.*

Habilitar porta de saída a qualquer momento

Aperte Select, Select, ○, ○, □, △ e □. Para desativar o comando, repita a operação.

Termine uma missão com sucesso

Aperte Select, Select, ○, ○, Select e ○.

Remover todos os objetos

Aperte Select, Select, ○, ○, Select, Select, □ e □. Para desativar o comando, repita a operação.

Remover todas as texturizações

Aperte Select, Select, ○, ○, Select, Select, ○ e ○. Para desativar o comando, repita a operação.

Remover o fogo

Aperte Select, Select, ○, ○, Select, Select, R1 e R1. Para desativar o comando, repita a operação.

Remover displays da tela

Aperte Select, Select, ○, ○, ←, → e Select. Para desativar o comando, repita a operação.

Visualizar limites

Aperte Select, Select, ○, ○, △, △, □ e □ para visualizar os limites até onde Bond pode ir. Essas fronteiras, indicadas por linhas luminosas de diferentes cores, são úteis, por exemplo, quando o agente está utilizando esquis. Elas também podem ajudar a encontrar o caminho de outras fases. Para desativar o comando, repita a operação.

Todas as armas e 50 Med Kits

Aperte Select, Select, ○, ○, L1, L1, R1 e R1 para conseguir todas as armas da missão presente, munição completa e 50 Med Kits.

Comando de efeito surpresa

Aperte Select, Select, ○, ○, R1, R1 e R1.

TENCHU 2

(versão 3.2)

Códigos para Rikimaru

Training Course

Grand Master Status	30010074 0006
Max Kills	30010075 00FF
Max Score	80010076 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010078 EA5F

The Gang of Thieves

Grand Master Status	3001007C 0006
Max Kills	3001007D 00FF
Max Score	8001007E 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010080 EA5F

Treason at Gohde Castle

Grand Master Status	30010084 0006
Max Kills	30010085 00FF
Max Score	80010086 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010088 EA5F

Lord Toda's War Camp

Grand Master Status	3001008C 0006
Max Kills	3001008D 00FF
Max Score	8001008E 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010090 EA5F

Demon Mountain

Grand Master Status	30010094 0006
Max Kills	30010095 00FF
Max Score	80010096 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010098 EA5F

The Secret Harbor

Grand Master Status	3001009C 0006
Max Kills	3001009D 00FF
Max Score	8001009E 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100A0 EA5F

The Temple of Dreams

Grand Master Status	300100A4 0006
Max Kills	300100A5 00FF
Max Score	800100A6 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100A8 EA5F

Ninja Village Under Attack

Grand Master Status	300100AC 0006
Max Kills	300100AD 00FF
Max Score	800100AE 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100B0 EA5F

In Pursuit of Tatsumaru

Grand Master Status	300100B4 0006
Max Kills	300100B5 00FF
Max Score	800100B6 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100B8 EA5F

The Kansen Caverns

Grand Master Status	300100BC 0006
Max Kills	300100BD 00FF
Max Score	800100BE 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100C0 EA5F

The Sea Battle

Grand Master Status	300100C4 0006
Max Kills	300100C5 00FF
Max Score	800100C6 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100C8 EA5F
Ter todos os itens (GS 2.2 obrigatório!)	50001401 0000
	30010019 0063

Códigos para Ayame

Training Course

Grand Master Status	300100CC 0006
Max Kills	300100CD 00FF
Max Score	800100CE 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100D0 EA5F

The Mountain Bandits

Grand Master Status	300100D4 0006
Max Kills	300100D5 00FF
Max Score	800100D6 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100D8 EA5F

Lady Kei in Danger

Grand Master Status	300100DC 0006
Max Kills	300100DD 00FF
Max Score	800100DE 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100E0 EA5F

To Save a Princess

Grand Master Status	300100E4 0006
Max Kills	300100E5 00FF
Max Score	800100E6 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100E8 EA5F

Kuban Island

Grand Master Status	300100EC 0006
Max Kills	300100ED 00FF
Max Score	800100EE 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100F0 EA5F

The Island Fort

Grand Master Status	300100F4 0006
Max Kills	300100F5 00FF
Max Score	800100F6 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	800100F8 EA5F

The Quarantine Village

Grand Master Status	300100FC 0006
Max Kills	300100FD 00FF
Max Score	800100FE 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010100 EA5F

Cherry Tree Hill

Grand Master Status	30010104 0006
Max Kills	30010105 00FF
Max Score	80010106 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010108 EA5F

In Pursuit of Tatsumaru

Grand Master Status	3001010C 0006
Max Kills	3001010D 00FF
Max Score	8001010E 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010110 EA5F

The Kansen Caverns

Grand Master Status	30010114 0006
Max Kills	30010115 00FF
Max Score	80010116 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010118 EA5F

The Fire Demon

Grand Master Status	3001011C 0006
Max Kills	3001011D 00FF
Max Score	8001011E 7FFF
Tempo 0:00.0/Ativar missões	80010120 EA5F
Ter todos os itens (GS 2.2 obrigatório!)	50001401 0000 30010037 0063

IN COLD BLOOD

(versão 3.2)

Rounds infinitos	80020F7C 0000 80020F7E 0000
9 rounds (aperte L1+ L2)	D01D522E FAFF 30198B70 0009
9 medicine (aperte R1 + R2)	D01D522E F5FF 30198B74 0009
Congelar o tempo	8008BD48 0000
Munição infinita	80020F4C 0000 80020F4E 0000
Medicine infinito	80020FB4 0000 80020FB6 0000
Energia infinita	800490E0 0000 800490E2 0000

ISS PRO EVOLUTION

(versão 3.2)

Time da casa com 15 gols	800759C2 000F
Time da casa sem gols	800759C2 0000
Time visitante com 15 gols	800759C4 000F
Time visitante sem gols	800759C4 0000
Times especiais em Exhibition Match e Pk Match (substituir XX pelos códigos abaixo):	D0075ABA FFFE 300BF335 00XX

35-euro all-star, 36-world all-star, 37-classic euro all-star, 38-classic world all-Stars, 39-golden japan, 3A-Irlanda invisível

Times especiais em All-Star Match (substituir XX pelos códigos abaixo):	D0075ABA FFFE 800F1FC8 00XX

02-classic world all-star match 1p europe, 03-classic world all-star match 1p world, 04-japan all-star

Ganhar todas as copas rapidamente	800759C4 0F00 D0075ABA FFFE 800759CE 0200

THREADS OF FATE

(versão 3.2)

Começar o jogo na fase final	8009B2F0 00FF
Dinheiro infinito	8009B2D8 FFFF
Dinheiro máximo	8009B2D8 967F 8009B2DA 0098
Tempo 00:00:00	800A7AA0 0000
HP infinito	8009B368 03E7
MP infinito	8009B36A 03E7
Max HP	8009B36C 03E7
Max MP	8009B36E 03E7
Max Strength	8009B370 03E7 8009B372 0000
Max Defense	8009B374 03E7 8009B376 0000

Códigos de itens

Max Bronze Coins	3009B3A0 0063
Max Silver Coins	3009B3A1 0063
Max Gold Coins	3009B3A2 0063
Max Platinum Coins	3009B3A3 0063
Max Night Stones	3009B3A4 0063
Max Moon Stones	3009B3A5 0063
Max Star Stones	3009B3A6 0063
Mysterious Statue	3009B3A7 0001
The Last Hero	3009B3A8 0001
Brooch	3009B3A9 0001
Rare Wine	3009B3AA 0001
Legendary Sword	3009B3AB 0001
Legendary Helmet	3009B3AC 0001
Legendary Shield	3009B3AD 0001
Max Red Dream Stones	3009B3AE 0063
Max Blue Dream Stones	3009B3AF 0063
Max Black Dream Stones	3009B3B0 0063
Todos os itens (GS 2.2 obrigatório!)	50000902 0000 8009B3A0 6363

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão **!**.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando **!**. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte **#** sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

O que as Olimpíadas de 2000 tem a ver com a Lara Croft? Tudo, mano. Afinal, a Eidos, mesma distribuidora de Tomb Raider, assina o lançamento de Sidney 2000, um game de esportes olímpicos que você vai ver nas páginas da PlayStation Magazine em outubro!

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 3

ESPECIAL 22

ESPECIAL 20

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shozi Ikeda

PlayStation MAGAZINE

ANO 1 - Nº 5- SETEMBRO DE 2000

REDAÇÃO
Editor Executivo: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Alberto Brasil (**jogos**), Silvia Gomi (**texto**), Ângela Mendes (**arte**) Renato Akimasa Yakabe (**projeto gráfico e arte**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414
• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site** – *www.sgp.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas.Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:

Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18º andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6º andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, Sl 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*; **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

WG PROPAGANDA

Não é um Sonho, é a Copa FOX KIDS!

Entre na torcida pelo seu colégio: venha assistir à Copa Fox Kids de Futebol. Além de dar aquela força para os times da escola, você vai poder brincar a valer no centro de Diversões Fox Kids, participar de sorteios, conhecer jogadores famosos e muito mais. Veja o local de todas as eliminatórias, participe e traga seus amigos!

FOX KIDS™

→ Acompanhe o evento pela Fox Kids!

Finais Paulista (16 e 17 de setembro) e Brasileira (22 de outubro)
Local: Bola Brasil.
Av. Alberto Augusto Alves, 151
Horário: das 9h00 às 17h00.

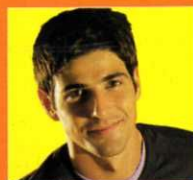
Final Carioca (23 e 24 de setembro)
Local: Centro de Futebol Zico.
Av. das Américas, km 17,5
Horário: das 9h00 às 17h00.

Final Gaúcha (07 e 08 de outubro)
Local: HD Sport Center.
Rua Dona Teodora, 1257
Horário: das 9h00 às 17h00.

A grande final mundial será em Orlando de 14 a 17 de dezembro, nos Estados Unidos.

www.copafoxkids.com.br

apoio:

NO VIOLENCE

É POWER
JP A REVISTA
CAMELOT
ANO 3 - Nº 21 - AGOSTO/2000 - R$ 9,90
Guga
Fala de baladas, raquetadas e namoradas
Segredos de sedução
Michelly Machri, a garota da Sukita, revela como atrai os tiozinhos e toda a moçada
"Já fui até ameaçado de morte"
Marcelo D2 abre o bico
E MAIS:
ROCK IN RIO, MÚSICA ELETRÔNICA, JOSHUA JACKSON E VANESSA SCHÜTZ
Marcelo Bonfá entrega as histórias e as fotos esquecidas da Legião Urbana
O que pensa Reynaldo Gianecchini, o novo supergalã
+CD
COM O MELHOR DAS PISTAS: S-SENSE, BALLON, ATB, EIFEL 65 E OUTROS SETE MEGAHITS
Corra até a banca!